
2003.10
THE POCKET GAMES MAGAZINE
POCKET·ZONE
最权威的掌机专业杂志
WWW.EMU-ZONE.ORG
游戏研究:
光明之魂2 完全研究
地球消亡之日 － 超级机器人大战D
游戏前瞻:
火影忍者木之叶战记
天外魔境 － 蓝色天外
新流行物语
侦探学园Q － 你就是名侦探
真女神转生2
攻略地带
GBA幻想传说 究极攻略
新约圣剑传说 完美攻略
新游戏介绍:
闪灵二人组之邪眼封印
传说的斯特菲2
特稿:
任氏主宰的世界—掌机在英国
模拟特区:
最强GBA模拟器——VisualBoy Advan
掌机地带
2003 10
vol.001
定价 10 RMB
第一辑
光盘内容:
本月GBA游戏全集，编号1081 ~ 1148。
本月WSX游戏全集，编号174 ~ 183。
GBA汉化游戏全集
红白机经典游戏系列转GBA精选
PCE经典游戏转GBA集（一）
THE POCKET GAMES MAGAZINE

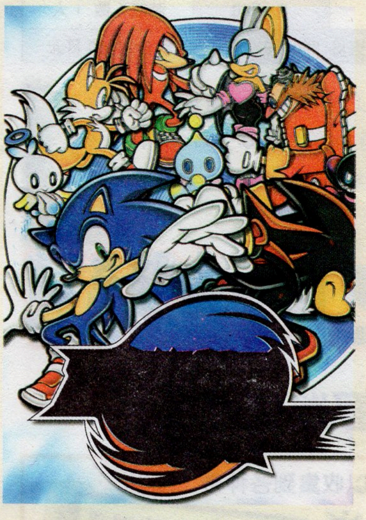


邮购信息

买不到杂志的朋友可以汇款到下面的地址邮购《掌机地带》杂志。

邮购地址：北京 6511 信箱

邮政编码：102218



掌机地带

出版单位	吉林音像出版社
制　　作	《掌机地带》编辑部
策　　划	于果
编辑部主任	COTOLO
专栏编辑	微风、Taka、寒羽、好狼、Kenvin MasterZ
美术编辑	红帽
特约撰稿人	Stagel 圣撰组工作室 未知的狼穴
E-mail	Hong_Mao@mesky.net
电　　话	010-86584458
企宣推广	《掌机地带》发行部
电　　话	010-86584458
广告代理	雷峻广告
广告许可证	工商广字第1121号
出版号	ISBN7-89999-623/Z.027
出版日期	每月15日
定　　价	人民币：10元 港　币：15元

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究其法律责任及遭受侵权而带来的所有损失。

邮购信息

买不到杂志的朋友可以汇款到下面的地址邮购《掌机地带》杂志。

邮购地址：北京 6511 信箱

邮政编码：102218

2003年10月 Contents

总第1期

游戏前瞻

火影忍者木之叶战记 2

侦探学园Q － 你就是名侦探 3

天外魔境 － 蓝色天外 4

真女神转生 2 6

新流行物语 7

新游戏介绍

闪灵二人组之邪眼封印 8

传说的斯特菲 2 10

特稿 任氏主宰的世界——掌机在英国 12

汉化游戏快报 14

硬件大观

2003 年 10 月掌机游戏发售列表 18

GBA 烧录卡带性能比较 19

GBA SP 选购和使用指南 25

Zoids 机械兽 28

游戏点评 29

游戏研究

光明之魂 2 完全研究 31

地球消亡之日 － 超级机器人大战 D 42

攻略地带

GBA 幻想传说 究极攻略 49

新约圣剑传说完美攻略 64

经典怀旧长廊

To Be NO.1! － J 联赛创造球会 Advance 74

瓦里奥制造 78

模拟特区

最强 GBA 模拟器—— VisualBoy Advance 全攻略 80

软件介绍

直观管理你的 GBA Rom —— GBA Front 简易上手教学 87

最酷掌上音乐软件—— GBalpha Walkman 90

轻松看图—— GBAJpegPacker2.2 92

Meteo V1.31 ——超强的 GBA 电影制作软件 93

掌上阅读新星—— GoodBookAdvance 图书仔 94

MM 专区

游戏 MM 培养手册（一） 95



游戏前瞻

GBA	TOMY	S·RPG	游戏人数：1人
	发售日：2003.9.12		售价：4800日元

以超人气动漫画《火影忍者》为题材的游戏《火影忍者 — 木之叶战记》将火热登场于GBA！本作由前作ACT的游戏类型转变为S·RPG，让玩家体验一种与前作不同的乐趣。

火影忍者木之叶战记

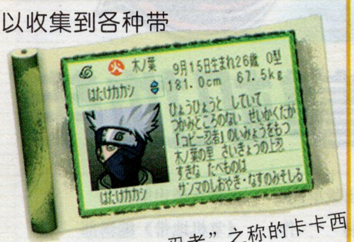
游戏简介

本作以动漫原作故事为基础并加入了许多原创剧情，总共由30个章节构成，大家熟悉的原作中相关人物将一一登场。故事模式将由“冒险模式”和“模拟战斗模式”两个基本部分组成。当玩家在大地图上碰到敌人时，就会切入战斗画面，以回合制的方式进行战斗。原作中令人眼花缭乱的忍术也都会尽数登场，在波之国的大桥、木叶村的密林以及中忍考试道场，鸣人的多重影分身、日向宁次的八卦六十四掌 、我爱罗的风遁·无限沙尘大突破、小李的木叶旋风等将进行热血的大乱斗！除了故事模式外，游戏还有“火影忍者”小测验模式、连线对战模式以及一个特殊的角色图鉴模式。



角色图鉴模式

在游戏中玩家们可以收集到各种带有忍标识的卡片，卡片上有各个人物的说明，这不但方便玩家了解各人物的特点，同时也能大大满足收集狂们的收集欲望。



▲有着“Copy 忍者”之称的卡卡西

火影忍者学习模式



▲这是最令鸣人头痛的

游戏通关后可进入学习模式，这里有300个与游戏相关的问题等着你回答，这对大家的细心程度和记忆力都是个巨大考验，不过只要是真正的“火影”Fans，应该都能比较轻松完成吧。

战斗设定

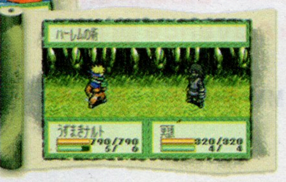
战斗场面将使用与原作设定一样的3人小组战斗。因此战斗中应该根据同伴们的不同特点合理进行分工，特别要注意忍术方面的互补性。此外各种忍道具的使用以及连续技的组合，使战斗变得更加多姿多彩，大家都迫不及待想体验了吧！



▲再不斩是鸣人小组遇到的第一个劲敌！



▲佐助最擅长的火炎术



标准的战斗画面▶

原创小组的编成

游戏通关一次以后，玩家可以在20个的登场人物中自由选择自己喜欢的人物组成原创小组进行游戏。通过战斗和训练培养自己的原创小组，然后通过连线与朋友的小组进行比赛！



▲很强的组合！



◀中忍考试。

通讯对战的乐趣

如果觉得与CPU竞争不够刺激，那么在人与人的对抗中应该更能体现玩家的能力。通讯对战中，除了对战模式外，还有任务竞争模式，比比谁能更快地完成任务！这无疑使得游戏性大大增强。



GBA	KONAMI	AVG	游戏人数:1-4人
	发售日:2003.9.18		售价:4980日元

虽然《侦探学园Q》在动画中大受欢迎，但到目前为止都还没有正式的游戏推出，此作将是首作。与所有的侦探类游戏一样，游戏由许多曲折离奇的事件组成，用你的IQ分析各个事件中的所有疑点，并以此引导主人公把难题解决吧。

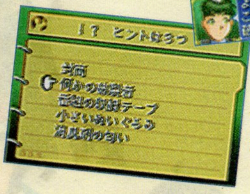
探偵学園Q 名探偵はキミだ!

侦探学园Q——你就是名侦探

新的游戏解谜系统



▲发现证物！



◀ 把线索记录在笔记本中。

在这个游戏里，加入了称为“闪亮的系统”的全新游戏系统。游戏中主人公在Dan侦探学园(Dan Detective School)学习的过程中接连不断遇到了一些离奇的事件，在事件调查过程中，如果会话消息里出现“これは？！あやしい！！”等字样选项，就表示发现了重要的证据。此时只要按下L+R键就会发动“闪亮的系统”，将证据记录到DDS侦探笔记本备忘录中，之后就可以在那里推敲事件的真相。

在游戏中发现事件疑点的是你，从疑点中进行推理的也是你，这就是追求推理乐趣的新系统——“闪亮的系统”。凭你的直觉和推理来解开各个谜团吧！在事件解决后，学园长会根据你的表现进行评分。





◀有三个线索！

上课形式完美再现

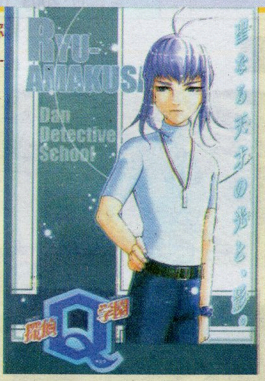
侦探学园学园长和讲师们上课的形式都与原作相同，那就是以猜谜形式来教授专业知识，这一新颖的寓教于乐的教学方式还真是不错。玩家们是不是考虑把这个游戏推荐给老师呢。



Q级会员



▶被称为天才的リュウ。



在事件的调查过程中，各具个性且拥有独特能力的Q级会员也会助主人公一臂之力，好好利用他们的能力和你共同努力解决难题吧！

Q级会员们有5个人：目标是成为世界第一侦探的キュウ、瞬间记忆能力特强的メグ、野生儿キンタ、IT小僧カズマ、爽朗的天才リュウ。





◀主人公キュウ。)

通信对战



使用GBA的通信电缆就能4人同时进行推理战，游戏方式是和朋友互相争夺解开谜题。

当4个人不能再同时游戏时，CPU会担任余下的角色，玩家们不用担心会3缺1了。



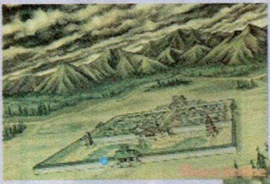


天外魔境——蓝色天外

当掌机玩家们正在疯狂进行《新约圣剑传说》的时候，不知道你有没有留意到Hudson发布的该公司"《天外魔境》系列"在GBA上的新作《天外魔境 - 蓝色天外》。《蓝色天外》以及之前已经发布的这一系列在PS2和NGC平台的新作，这一切似乎在向我们宣告"《天外魔境》系列"的正式复苏。

GBA	HUDSON	RPG	游戏人数：1人
	发售日：2003.10.24		售价：未定

游戏简介





▲典型的日本战国建筑风格。

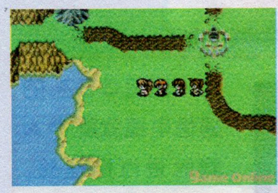
"《天外魔境》系列"的主要特点就在于其新奇的角色和异想天开的故事剧情。此次的作品采用的是Full（自由）剧本系统，冒险舞台设在中国、日本和蒙古这些具有浓厚东方色彩的国家，背景则设定为加入了神话要素的不思议世界，当然丰富的角色设定依旧存在。可以说是继《新约圣剑传说》之后最受瞩目的作品了。



主角设定

这次玩家可以选择主角的性别，游戏的剧情也会根据你的选择而有所不同，仅仅是故事前奏就可能产生4种变化。由于这些变化会影响到登场的同伴，无疑让玩家们有玩了再玩的冲动。主角还是传统的剑士造型，而具体的能力设定就得等游戏出来后才知道了。

FULL（自由）系统



本作不再是单一的剧情，在选择主角时就已经有4种不同的前奏，之后玩家还可以自由选择自己的游戏路线。比如说有一个村子受到袭击，玩家可以选择前往救助或者置之不理，而这两种选择就会引发今后不同的事件，这样玩家们在不同时候到不同地区就会发生不同的事件和遇到不同的人物，甚至连所遇到敌人的强弱也由主角的能力决定。这一系统使玩家们有了自己独有的冒险经历，确实很让人期待！



日记系统

在游戏中发生过的事件和经历都会记录到日记系统里。玩家们通过连线除了可以交换各种道具和魔石外，还可以和朋友们一起分享自己的冒险经历。



同伴角色

在本作里主角的同伴共有11人，但是因为游戏有着众多的分支剧情，不同剧情里会有不同同伴登场，所以玩家是不可能在一次游戏中收齐所有同伴的。



▼各具特点的同伴们。

魔石

魔石是很重要的道具，在战斗中使用可以产生魔法效果。游戏中有许多种类、属性、效果各不相同的魔石，而且还可以通过合成来制造更强大的魔石。



各式各样的魔石

▲魔石产生的魔法效果。

BOSS介绍

从公布的两个Boss造型看来，他们都有着很浓的中国古代人物风格。

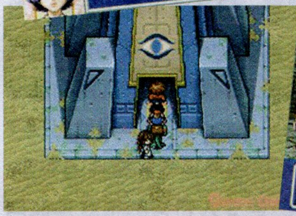
▼这个似乎是龙宫里的人。

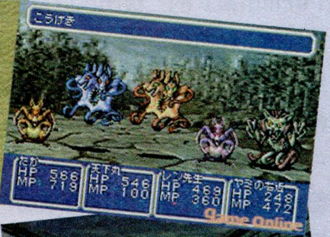




▲判官造型。









《蓝色天外》严格说来不算是“《天外魔境》系列”的正统续作，但是它继承了该系列的主要要素，通过主人公的神奇冒险向玩家们展现一个奇妙的世界。真希望我们能在久违的“天外魔境”中找回过去的感觉！

1984年

广井王子去纽约参加Toy Show时，在中古书店买了成为“天外魔境”根源的《Far East Of Eden》这本书。

1988年6月30日

发行游戏史上第一个以CD-ROM为媒介的RPG游戏《天外魔境Ziria》。

1992年3月26日

终于发行了超大作RPG《天外魔境Ⅱ卍Maru》。

1997年1月14日

Sega Saturn游戏《天外魔境第四默示录》发售。

天外魔境大事记

之后又多次传出《天外魔境Ⅲ》等续作的发售消息，不过全属谣言。

2003年5月21日

Hudson株式会社在第31期的决算说明会上，由代表工藤浩氏正式发表《天外魔境Ⅱ》的移植（2003年9月25日NGC《天外魔境Ⅱ》复刻版发售和2003年10月2日PS2《天外魔境Ⅱ》复刻版发售）以及《天外魔境Ⅲ》的发行！

2003年8月8日

GBA《蓝色天外》正式发布，预计2003年10月发售。



Atlus 终于在 GBA 上推出《真女神转生》正统续作《真女神转生 2》，该系列作品向来都不会让人失望，因此本作理所当然为众多玩家所瞩目。这次的 GBA 版《真女神転生 II》，最初由 Atlus 于 94 年在 SFC 上发售，去年三月又被移植到 PS 上，是一款极具人气的 RPG。今次移植到 GBA 主机平台上，战斗系统、恶魔对话、合体、仲魔系统等等都完全再现，绝对值得尝试。游戏中除了等方面的提升之外，还加入原创模式以及对应通信缆线等各种全新要素，让玩家体验到 Plus 版的 SFC《真女神转生 2》。



游戏前瞻

GBA	ATLUS	RPG	游戏人数:1 人
	发售日:2003. 9. 26		售价:4800 日元

真女神转生 2

游戏剧情

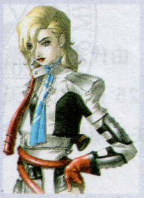

▲真女神系列标志性的恶魔。

在这次游戏中，描述了曾经被称为"东京"的大都市 Tokyo Millenium，受到了一群倡导救世主降临的 Messiah 教徒统治。他们建立了一个本应是无差别的共同体社会，但在事实上却存在着极为不公的阶级制度。在 Tokyo Millenium 中，分别由担任管理机构的中央（Center）、拥有警察权的中央直属精英圣堂骑士（Temple Knight）、允许进入中央的一级市民、允许持有手腕型携带电脑（Arm Terminal）的二级市民以及日复一日过着平凡生活的一般市民等 5 种阶级组成。而在 Tokyo Millenium 最为繁荣的英灵殿地区（Valhalla Area），每天都聚集着一批赌命战斗希望能升级成为一级市民的人们。在他们之中，突然出现了一名强悍的战士 Hawk。Hawk 虽然拥有令人震惊的实力，但却没有人知道他的出身来历，更令人奇怪的是就连他自己也不知自己究竟来自何方……然而正由于 Hawk 的出现，使得故事的巨大齿轮开始转动……

游戏人物介绍



アレフ：命运不由自己意志决定的主人公，为了找回自我，在手臂上特殊装置的驱使下不断地进行战斗。他自小就丧失记忆，隐藏着不为人知的秘密，随着故事的发展逐渐为人所了解。

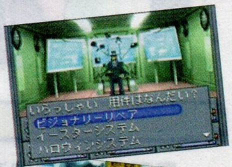


ヒロコ：通过委托去拜访主人公アレフ的女性，在战斗中给予主人公极大的支援。与アレフ内心深处经常呼唤的女性有着千丝万缕的关系。



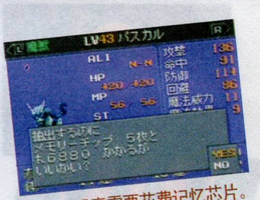
ベス：隶属于 Temple Knight，Center 的救世主，注定要成为主角搭档的人物。

游戏的新要素



▲通过收集记忆芯片实现单独恶魔的变换。

本作将之前 GBA 版新增的要素恶魔银行（Devil Bank）取消了，并将新的恶魔召唤要素设定在邪教之馆内。相对于恶魔银行最多可以寄放 60 只恶魔的设定，在本作中，只要是曾经成为伙伴的恶魔，玩家只要支付魔币便可以让它们再次变成自己的仲魔。不过，召唤时所必须支付的费用为通常召唤所需魔币的 5 倍，而且这一机能必须在玩第二次以后才会出现。另一个必须玩第二轮才出现的新要素，便是隐藏在迷宫中的竞技场。玩家在竞技场中虽然无法取得经验值，但只要获得胜利便可以取得道具与赏金。如果玩家失败便会自动降 1 级，基础能力值也会随机自动减 1。竞技场中共有 A、B、C 共 3 种等级，不同的难易度下参加费用也不同。竞技场的战斗模式共分为队伍战、单人战与生存战 3 种，从中可以充分考验各位玩家角色的实力。听起来很恐怖吧，你有信心成为竞技场模式的英雄吗？


▲抽出恶魔需要花费记忆芯片。


▲恶魔进化系统仍然健在。

玩家如果有前作 GBA 版本，在通信对战中可以修复那些在前作通信对战中无法观看的内容，并可以利用 Halloween 系统将二代中不会登场的强大恶魔抽出来当作玩家的仲魔（在这些恶魔中包括 MD-CD 版《真女神转生》的原创恶魔）。当然玩家还可以利用通信缆线与朋友交换道具、仲魔、魔币，体验到更为丰富的全新游戏乐趣。


◀开发中画面，很值得期待。

新流行物语



美丽可爱的少女你喜欢么？你喜欢穿着打扮么？你希望自己能拥有一段终生难忘的爱情么？如果对于上述三个问题的答案都是肯定的话，那你一定会喜欢《新流行物语》这款游戏了！（MM 们只答后两题就行）

游戏前瞻

GBA	Marvelous Interactive	AVG	游戏人数:1-2人
	发售日:2003.9.5		售价:4800 日元

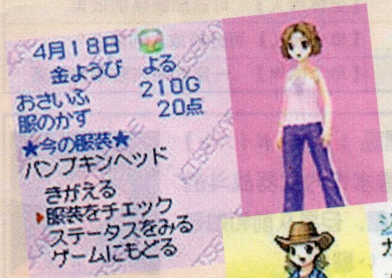
游戏简介



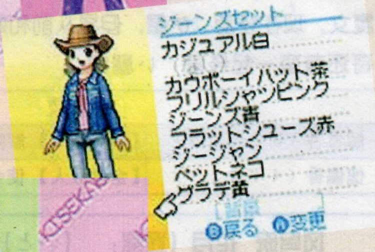
年轻的少女都非常在意“打扮”和“恋爱”，而“《流行物语》系列”中正是充满了这两个要素。本作的主人公是魔女之国的一个女孩子，她的梦想是成为一名流行时尚的设计师，为了寻找新的设计灵感而来到地球。在地球上认识了6个很要好的朋友，他们分别是6个男女本科生，主角正是在与这些朋友们的交流活动中度过快乐的每一天。在游戏中，可以通过兼职赚钱来购买服饰，可以在各个商店里学习流行设计，还可以使用魔法随意更换衣服，最终的目的当然就是成为一名时尚代言人！



游戏中的服装要素



在游戏中有大约120种服饰，包括逛街的休闲服装，朋友邀请的Party中穿的西装等。此外，还可以使用笔记本做出随意的搭配设计等。不知道穿着打扮是否与泡男孩有关呢？





游戏中的恋爱要素

恋爱充满了整个游戏，对象是3个本科生男孩子。因为男孩子们各有爱好，想要约会成功要好好花一番心思咯。不过由于可以与别的女孩子商量，所以应该会很容易让爱情开花吧。可是主人公只是个国中生……



















新游戏介绍

《闪灵二人组》又在GBA上推出新作了，相信大家对前作《首都夺回战》仍记忆犹新吧。两个战斗力超强却又经常穷困潦倒的主角、激烈的战斗、曲折离奇的剧情这一切都让人由衷地为作者那超级想象力所叹服。

GBA	KONAMI	RPG	游戏人数:1人
	发售日:2003.9.4		售价:4980日元

闪灵二人组之邪眼封印

系统新要素

地图画面中Skill的使用



很多时候当你无法发展剧情，即便是使出RPG中的“必杀”——与所有人物都对话一遍，都没有用的话，不妨尝试一下在地图画面使用角色的必杀技，没准就能够找到过关诀窍。游戏中的9名角色分别拥有不同的必杀技，合理运用经常能达到事半功倍的效果。

战斗中途指令输入

战斗途中的某些场合需要玩家输入指令，只要看准时机输入就能起到某些特殊效果。



气力UP：在没有气力的情况下战斗是十分困难的，这时候只要适时连打A键，就能令气力回复。



合体技：准确输入后可以和同伴一同使出威力巨大、攻击范围超广的合体攻击，给敌人以重创。

支援攻击：在三盏灯都亮的时候同时按下LR键，便能引发同伴的支援攻击。

相性系统

前作的相性系统仍然健在，相性的好坏将直接影响到战斗中合体技和支援技的发生。影响相性状态的最直接因素就是游戏中特殊剧情的引发以及关键人物的对话。相性值并不是固定的，经常一同在地图画面行走以及战斗都能慢慢提升相性值。除此之外，游戏中还有相性值UP的道具可以使用，而在战斗中逃跑可是要降低相性值的。





游戏角色

简单介绍一下这次登场的角色和委托人吧，当然还有新登场的角色！

美堂 蛮（通称：邪眼の男）



具体身份不明，据说拥有短时间内看穿对手的邪眼、200KG的腕力和能给予对手巨大伤害的特殊招数——蛇咬（スネ　クバイト）。

必杀技	
ベノムファング	【单个敌人】可追加中毒效果
ヴァイスデストロイド	【单个同伴】一定时间内攻击力提升
スネークバイト	【单个敌人】可追加瘫痪的效果

天野 银次（通称：雷帝）



新宿无限城长大，最强的废品收购组织VOLTS的前首领，以全身放出的高压电流造成的电击为主要技能。

必杀技	
電撃（でんげき）	【全体敌人】 可追加瘫痪的效果
電磁スキャン	【单个敌人】可分析敌人的能力
電磁フィールド	【单个同伴】 一定时间内防御力提高

工藤 卑弥呼（通称: レディ・ポイズン）



使用7种毒药香水作为武器战斗的魔女。现在经营　び屋，但是从前和她哥哥还有蛮一起经营　い屋的。

必杀技	
解毒香（げどくこう）	【单个同伴】解除中毒的异常效果
傀儡香（くぐつこう）	【全体敌人】使全体敌人进入混乱状态

风鸟院 花月（通称：　（いと）の花月）



原来是VOLTS的四天王之一，十兵卫的挚友。可以自由操纵风鸟院流家秘传的风鸟院流　术，是风鸟院流家族的唯一幸存者。

必杀技	
繭玉（けんぎょく）の楯	【全体同伴】一定时间防御力提升
秋雨（あきさめ）	【单个同伴】 中级 HP 回复

冬木 士度（通称：ビーストマスター）



土住民族魔里人（マリュウド）的幸存者，拥有能操纵动物的操兽术，而以动物的能力改良的百兽拟态能力更为得意，也是原来 VOLTS 四天王之一。

必杀技	
鳥獣擬（ちょうじゅうぎ）	【自己】一定时间攻击力提升
虎爪擬（こそうぎ）	【全体敌人】 追加混乱的效果

笑师 春树（通称： 血の道化 （ジョーカー））



原来是 VOLTS 的会员，古代楼兰王国的后裔。楼兰舞踏鞭的使用者，战斗力只在 VOLTS 四天王之下。

必杀技	
捕らえよ毒蛇の如く（メラノ・シオーラ）	【单个敌人】 追加中毒效果
消えよ砂嵐とともに（ロブ・ハ・ラトゥーマ）	【单个同伴】一定时间回避率提升

筧 十兵卫（通称： （とばり）の十兵 ）



原来 VOLTS 会员花月的挚友。以飞针为武器的筧流针术的使用者，行动与说话都是一本正经的。

必杀技	
孔針剛（こうしんごう）	【自己】 一定时间回避率提升
土蜘蛛（つちぐも）	【全体敌人】 可追加瘫痪的效果

赤 人（通称：ドクタージャッカル）



最强最坏的 び屋，身上收藏着大量的手术刀，随时取出攻击敌人，战斗力是未知数，身上充满谜团。

必杀技	
赤い楯（ブラッディ・シールド）	【单个敌人】一定时间防御力提升
赤い十字架（ブラッディ・クロス）	【全体敌人】可以让敌人立即死亡

雨流 俊树（通称：地 の 士（ヘルナイト））



曾经和十兵卫同为花月的部下，合气道主流村雨流掌术的高手、 当て的使用者。

必杀技	
陣太鼓（じんだいこ）	【单个敌人】 可追加瘫痪效果
旋風掌（せんぷうしょう）	【全体敌人】攻击全体敌人

其他人物

ヘヴン	对于获得仲介屋的工作感到高兴，但是该工作的危险性很大。
王 波儿（ワンポール）	咖啡厅 HonkyTonk（ホンキ トンク）的老板正在好好地利用蛮和银次，但是可能会付出莫大的……
水城 夏实	在 HonkyTonk 做兼职的女孩子。
マリーア	里新宿占い横丁经营カード屋カルタス的占い屋，据说蛮曾经去过那里。
Makubex （マクベス）	原来 VOLTS 四天王之一的少年，具有天才头脑！
吉野 杏	游戏刚开始委托蛮和银次找回父亲遗失的魔法镜的少女。
田 清十郎	记忆丧失的老头，第二话委托蛮和银次找回丢失记忆的老头。
神门 大介	神门流宗家神门家掌门。通过ヘヴン的介绍、委托夺回 6 块巫像的委托人。
Mai（マイ）	士度的恋人，音羽マドカ的朋友。她身为创作型歌手在演艺界非常活跃。
蛭田	蛭田财团的副总裁，通过 Mai 的介绍委托夺回士度。

夺还剧本

两名委托成功率为 100% 的传说委托人，再次以最为常见的严重缺钱状态出现在 HonkyTonk 咖啡店门前，在等待中介人的过程中两个家伙还不时挑拨对方，最终因为过渡饥饿而昏倒……此时一名金发少女出现在二人面前，出于对食物的急切渴望，二人欣然接受了游戏中的第一个任务，夺回杏的父亲遗留下来的魔法镜。之后还会有多少古怪的委托等待着这两名单纯的委托人呢，让我们拭目以待。





《传说的斯特菲》于2002年11月20日推出以后，其可爱的风格立刻受到了广大玩家的喜欢，一时间手机绳、公仔和文具等各种以此游戏为题材的周边也相继推出。此次推出的新作《传说的斯特菲2》当然还是一如既往地走可爱路线。

GBA	NINTENDO	ACT	游戏人数:1人
	发售日:2003.9.5		售价:4800日元

新游戏介绍

傳說的斯特菲2

剧情介绍


▲和平安宁的天界。

在天界恢复和平后又过了数年，此时被封锁的魔王已经制订好了全套逃跑计划。



▲魔王的逃跑计划。



魔王把它对斯特菲一家的怨恨和愤怒都寄于这个计划中；它在狭小的囚室里生下了许多蛋，不久之后蛋里孵化出了它的孩子，这些孩子就叫做小魔王。


▲晴空渐渐被乌云笼罩。

小魔王们孵化出来后，因为身体小，都可以从囚室的缝隙钻出，并逃到大海里去！当积蓄了一定数量以后，魔王对它们发出号令“Go Go Go”。天界和平晴朗的气象也因此产生了变化！



在天界的中央，国王、王妃还有天界的士兵们都在议论纷纷。

国王：“奇怪了，现在云的动向与以前魔王捣乱时的暴风雨来临前一模一样。”

王妃：“不是吧？难到是魔王又来了？”

国王：“不可能啊，封锁魔王的囚室还是好好的啊。”

隆隆隆隆……暴风雨终于开始了，而且越来越强烈，整个天界一瞬间都笼入了暴风雨的包围。在暴风雨接连不断地袭击下，那个封锁魔王的囚室终于倒塌了……魔王从封锁中逃了出来！国王和士兵们则被暴风雨打下的瓦砾弄得一片混乱。


▲魔王掠走了王妃！


▲伤心的斯特菲。

丘罗斯凯为了保护斯特菲不受伤，把他藏在自己的盖子里，而魔王则在混乱中把王妃劫走，斯特菲听到母亲的呼救声从丘罗斯凯的盖子里冲出来一路哭喊着追出去：“请不要带走我的母亲……”可是魔王没有理会，大笑着飞走了！斯特菲和丘罗斯凯追到天界的边缘因收不住脚，一起掉进了大海，就以此开始了斯特菲灭魔救母的故事。



人物介绍



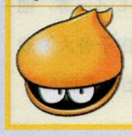
斯特菲：为了拯救被大坏蛋奥格拉掠走的母亲而展开冒险，精力充沛的小王子。



王妃：斯特菲的母亲，游戏开始被奥格拉掠走。



国王：斯特菲的父亲，汀凯国慈祥的国王。



丘罗斯凯：一直以来和斯特菲形影不离共同行动的同伴，嘴上很厉害胆子却不大，标准的损友。



罗布吉：汀凯国遇难后帮助斯特菲的海里的贤者，在这次斯特菲的冒险中仍然将扮演重要的角色。



玛梅德：负责斯特菲冒险途中的治疗和游戏进度记忆。



奥格拉：前作中恶名昭著的大坏蛋，从牢狱中逃出后进行这对斯特菲一家的复仇计划。

游戏中的技能

⑴摔倒技能

在快速奔跑中摔倒恰好可以通过一些狭小的通道，不知道是不是故意摔倒的呢？怎么不会受伤？



⑵二段跳技能

小斯特菲跳起的同时再按一下跳就可以使出二段跳，从而到达更高的地方。

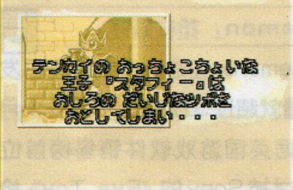




▲火星撞地球？！

⑶必杀技

继前作中登场的下压技能之后，斯特菲又有了新的能力加入。在两段跳的时候利用高空优势向下压下来，看起来似乎很有魄力。



汀凯国的王子斯特菲，一直以来过着无忧无虑的生活。



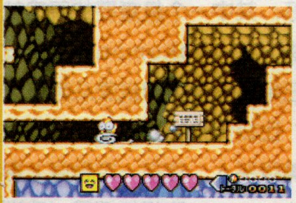
斯特菲和他最好的伙伴丘罗凯斯



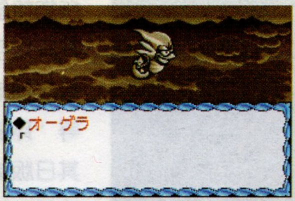
海洞的冒险



跳舞可是我的主要攻击手段哦



我拥有过人的奔跑速度哦



奥格拉魔王把斯特菲的母亲带走了



巨大的海螺BOSS



终于拯救了海底的伙伴们

任氏主宰的世界 掌机在英国

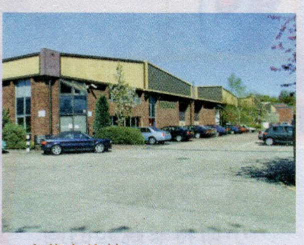
特稿

文：最恨苦瓜

无论是从游戏品种的丰富程度还是游戏发表和推广的速度来说，欧洲与日本和美国相比都要相差一个等级。许多游戏主机和游戏软件都会选择在日本或者美国首先发售（要么就是全球同步上市），而可怜的欧洲玩家则必须再等几个月或者根本无法等到心爱的游戏。但是这并不意味着欧洲的游戏产业不发达，恰恰相反，欧洲拥有众多世界顶尖的游戏制作公司，如法国的Vivendi和英国的Eidos等，他们的作品在全球范围内都受到了广大玩家的欢迎。只是由于各大游戏公司的发展战略等原因，才导致了欧洲游戏产业的"相对滞后"。

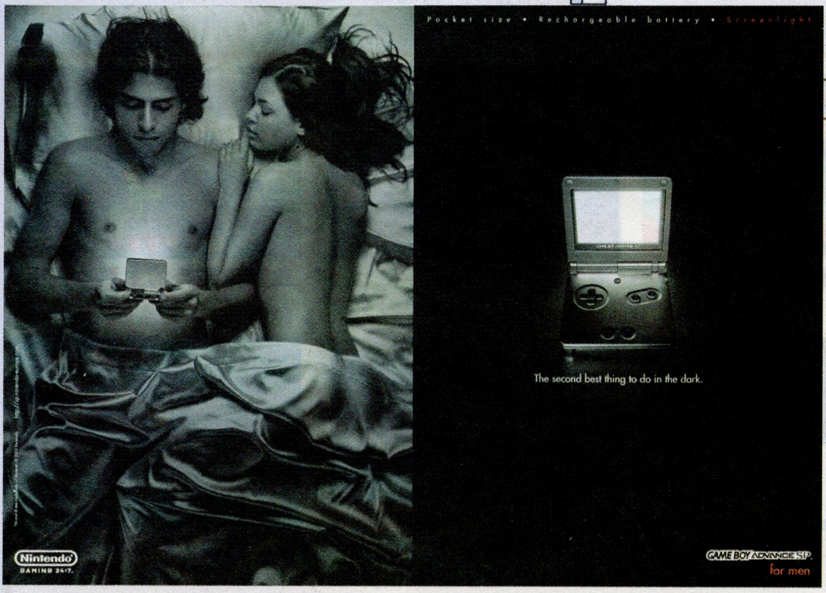
英国：欧洲大陆的游戏天堂

除了英国本土的游戏公司之外，世界上很多举足轻重的游戏制作公司都把自己的欧洲总部设在了英国，比如Namco、Square · Enix 和SCEE 等等。从某种程度上说，英国的游戏产业就代表了整个欧洲的游戏产业，因为无论是电子娱乐开发水平还是在电子娱乐市场体系成熟程度等方面，英国都是欧洲首屈一指的，而各大游戏公司的产品发布会也大多选择在英国召开，由此也可看出英国市场的重要性。在掌机方面，从2001年GBA 发售到今年6月底，GBA（包括GBA SP）在欧洲总销量为650万左右，其中单在英国这片面积只有24万多平方公里的狭窄土地上就卖了超过200万台！（要知道英国人口约6千万，不到欧洲人口总数的1/12！）相对于GBA 的热买，WSC、NeoGeo Pocket 等至今在日美还拥有一定拥护者的掌机，在英国则根本不见踪影，这里的游戏专卖店掌机柜台上陈列着的只有任氏的GB 系列主机和游戏。



▲座落在伦敦Acton Park Estate的Namco 欧洲总部

GBA SP: The second best thing to do in the dark!

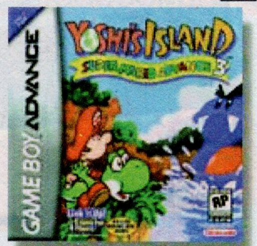


GBA SP 从3月28日开始在欧洲大陆正式发售，首周销量为20万！到6月底这短短三个月时间内销量已经超过100万台！在这些购买GBA SP 的顾客中有很多人都是第一次接触掌机！而且他们平均年龄为23岁！（GBA 不再只是小孩的玩具？！）

看看文章下角这幅令人YY 无限的欧版GBA SP 广告宣传画就会知道GBA SP 在欧洲的定位。

Mario Series：人均拥有量4:1之最强游戏

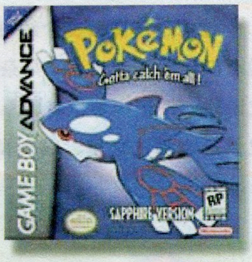
说到最受欢迎的游戏，"《Mario》系列"当仁不让地占据了头把交椅。"《Mario》系列"每推出一个新品特别是正统冒险游戏类续作，几乎每个GBA 玩家都会第一时间入手，所以现在英国GBA 玩家平均每人拥有4个《Mario》游戏！



Pokemon：抢钱妖怪

《Pokemon》在欧洲自7月25日发售首周销量就超过50万份，而且一个月来一直占据英国游戏软件销售榜首位（直到最近才被Sony的《Eye Toy》抢过头把交椅），但这成绩却仍不如任氏所期望般好，其中一个极重要的原因就是异域引进。在《Pokemon》正式发售之前就已经有不少英国玩家从西班牙等"环境"比较宽松的地方第一时间将其日版或美版买入，这在一定程度上影响了《Pokemon》欧版的销量（欧洲的GBA 游戏软件的价格是全球最高

的，比如《Pokemon: ruby》的价格是34.99镑）。要不是任天堂及时意识到这个问题并在4月下旬警告一些游戏零售商，禁止从日本和美国引入本这个不该进入这片大陆的产品，这款产品的销售前景还会更加让任氏心跳。



区域限制：任氏不遗余力

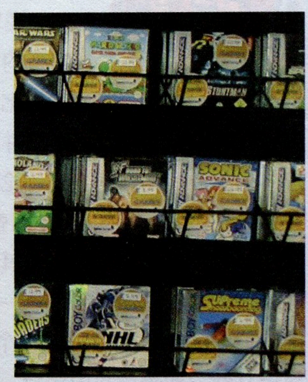
八月初，任氏还给欧洲各大零售商发表了近几个月来的第二份禁止私自引进游戏软件的警告，这次的对象换成了《Advance War 2》！（这款游戏已经在6月下旬的时候于美国上市，而在英国上市却要到10月！）任氏为了保护自己在欧洲的利益，采取了相当多的措施来反异域引进，既然如此，老任为什么不选择欧洲与日美同时发布游戏呢？

VAT：购物地狱之根源

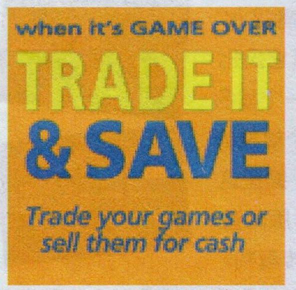
英国赋税之重是举世罕见的，任何人在英国购物都需要缴纳高达17.5%的税（VAT）！再加上英镑一直居高不下的币值，导致英国的物价比其他国家都要高出许多。一台GBA SP（含税）需要89.99镑，相当于人民币1150以上！（GBA是64.99镑，相当于人民币850以上！）GBA的游戏软件也贵得离谱，平均价格在20镑以上！不过相对于昂贵的PS2主机和游戏（PS2裸机149镑，游戏软件一般39.99镑）来说，还是便宜多了，这也是GBA除便携性和游戏性外得以流行的重要因素之一吧。

Pre-owned：省钱之最佳途径

走进英国任意一家游戏专卖店，都会看到陈列架上很多游戏主机或者游戏软件的包装盒上都贴有“Pre-Owned”标志，这些就是二手的软硬件了。这里的二手货大部分都是从玩家手里回收的，根据物品的新旧与热门程度来定价。因为二手的货品一般比较便宜，而且GBA游戏软件由于采取卡带的形式这相对光碟而言更耐损耗，故非常受玩家欢迎。店家也鼓励玩家把玩过的游戏软硬件卖回店里，这样既可以给店里增加收入，又可以保持顾客的忠诚度^-^。



▲包装盒上贴的黄色圆形二手标



▲GameStation的店内宣传口号。

售后服务：买得放心？

任天堂官方承诺的GBA和GBA SP的保修期为90天，这听来似乎比起国内一些游戏店承诺的一年或者三年甚至终身保修期短很多，但英国的保修指的是即使更换零件也完全免费，这样的定义可比国内某些JS的“不收维修费，但更换零件的费用则需要收取”的概念广多了^-^。

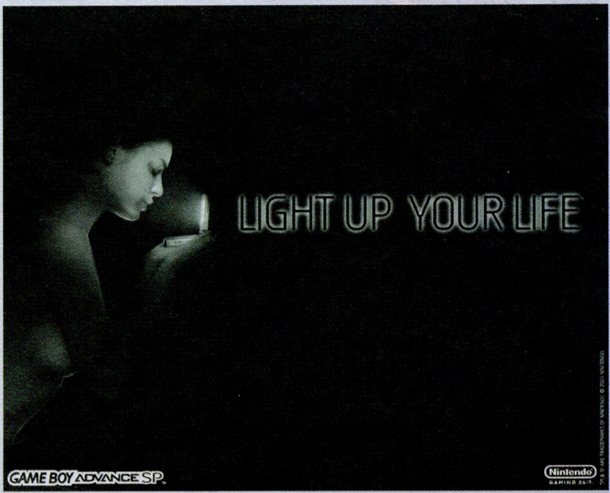
烧录器：应该进监狱的东西

盗版在英国是严令禁止的，不仅从事盗版交易的人要被判入监狱，而且使用盗版软件的人被发现也要处以罚款！所以在英国的街上是不可能见到卖有关D版产品商店的，而想买GBA烧录器更是难上加难。不过有需求就会有市场，为了牟取高额利润，也会有不少铤而走险的盗版网站经营着烧录卡（以F2A和EZ Flash为主），一般一套256M的F2A烧录套装价格约89.99镑，和GBA SP的价格一样！不过这可是不用付税的哦^-^。

专业GBA杂志：独此一家



尽管GBA在英国境内是最成功的游戏主机，但不知道是什么原因，英国专业的GBA游戏杂志却只有一本：由Future出版发行有限公司出版的《ADVANCE》，而且还是季刊！（专门介绍PS2、XBOX游戏的杂志却都在4本以上！）另外一本GBA篇幅比较大的杂志是欧洲任天堂的官方杂志《NINTENDO - Official Magazine UK》，其内容涵盖NGC、GBA以及一切任氏的相关产品。



汉化游戏快报

文：Emu-Zone/Capting

注意：本文旨在介绍每个月发布的汉化游戏情报，文中的观点仅代表作者观点，与杂志无关。如果你喜欢下面介绍的汉化游戏，请积极与作者联系以推动汉化工作的进行。汉化游戏仅供玩家测试之用，请勿擅自将其作为商业用途。

《新约圣剑传说》



厂商：SQUARE ENIX	
汉化小组：狼组＋勇者组＋天使组	
类型：RPG	进度：汉化中

Square 和 Enix 合并后在 GBA 上开发的第一款大作，当然要数这个《新约圣剑传说》了。游戏的风格完全回归最初的“《圣剑传说》系列”，充满童趣的世界让任何一名 RPG 爱好者都无法抗拒。玩家们对这个游戏的热衷自然会影响到汉化界，《新约圣剑传说》的汉化分配工作是有史以来最为麻烦的。游戏的 Rom 刚刚在网络上出现，就有几个小组先后对其汉化工作表示了浓厚的兴趣。首先是老牌的汉化小组 CGP，以下是伤雪在 CGP 发表的原话：



▲CGP 汉化截图。

现在的《逆转》已经完全交由 WATER 来做了，所以如果顺利的话剩下的部分应该没有问题，我相信 WATER 大叔嘛！组里还有几个人没有事情哦，这不，《圣剑》终于勾起了蓝色幻想的“欲望”，呵呵，所以……（大家还记得我在论坛上说的话吗？我说他已经在研究一个和那个秘密游戏差不多的游戏了，就说的是《圣剑》！）果然和蓝色说的一样，《圣剑传说》和《魔法假日》相貌果然是一模一样啊。可是相信大家都知道老史的变态，这次和老艾鬼混上了更是……但是还是要相信我们 CGP 的元老成员蓝色幻想吧！



▲熊组汉化截图。

很快熊组也表示了对汉化《新约圣剑传说》的浓厚兴趣，由于刚刚完成 GBA 游戏《鬼武者战略版》的汉化工作，小组内部自然信心十足，并希望借着这股热情投入到新的大作《新约圣剑传说》的汉化工作中去。

两个知名汉化小组在这次汉化工作中的偶然冲突并不算什么，接下来“复仇者”汉化小组发布了进展迅速的汉化截图，看来《新约圣剑传说》的汉化工作似乎非常受欢迎。



▲最新进度截图。

不过最终敲定汉化《新约圣剑传说》的却不是以上的任何一个小组，而是三个宣布合作汉化的小组，它们分别是狼组、天使汉化组和勇者汉化组。在杂志截稿前，三个小组都频繁放出最新的汉化消息和汉化截图。从图片上看，美化后的字体很接近游戏中的风格。相信在几个小组的共同努力下，《新约圣剑传说》定将成为一款伟大的汉化作品。

《逆转裁判》1-3章

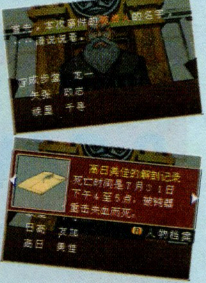


厂商：CAPCOM	汉化人：jpgmfan
类型：AVG	进度：汉化中

《逆转裁判》是 GBA 上一款推理游戏，由著名游戏制作厂商 Capcom 制作。虽然游戏气氛的营造非常出色，但由于是日文剧情，很多朋友难以弄清其中的意思，胡乱选择虽然也可以碰巧过关，但这必然会失去推理的乐趣，因此《逆转裁判》的汉化期待度是非常之高的。



其实《逆转裁判》的汉化工作很早就展开了，不过由于种种原因，游戏的汉化进展并不像想象中那样顺利，直到最近，网友 jpgmfan 才在 EZ 论坛对外公布了一个游戏前三章剧情汉化 Rom。这个 Rom 相对于其它汉化 Rom 有着很大的区别，它是一个整合了模拟器的汉化包，只有一个单独的执行文件，双击就可以运行。据说这样做的目的，是为了防止被 D 版商盗用，因为之前就出现过《逆转裁判》第一章汉化版被做成卡带贩卖的例子，造成了十分不好的



影响。不过俗话说道高一尺魔高一丈，这次的整合Rom仍然逃不了被破解的命运。在这里笔者只希望阅读过杂志的朋友不要被市面上所谓的《逆转裁判》汉化版所欺骗。而如果有人问笔者怎么看待这次事件，这个嘛，好玩就玩呗，这游戏不错，真的:)

《鬼武者战略版》

厂商：CAPCOM	汉化小组：熊组
类型：SLG	进度：汉化完成



Capcom在GBA上开发的战棋模拟类游戏，而且是以非常热门的《鬼武者》作为故事背景。按理说这应该是个不错的游戏，但发售之后却反响平平，甚至屡屡听到贬低、不满之声。游戏模仿《皇家骑士团》这一经典SLG的游戏系统，但由于做得不是很好，使得游戏整体感觉比较单调，前期就是几个人在演戏似的砍来砍去。不过《鬼武者战略版》还是有它所吸引人的独到之处，那就是游戏的剧情。毕竟由稻船敬二精心构思的游戏世界观具备了非凡的想象力，PS2上的《鬼武者》正是凭这一点大受好评。对于大部分国内玩家来说，无法了解游戏的剧情确实非常郁闷。熊组自从8月2日开始筹划《鬼武者战略版》的汉化工作以来，历时不到一个月时间，于8月28日便完成了整个游戏的汉化工作，这也是熊组所负责的游戏汉化工程中历时最短的一个。以下是熊组发表这一作品时的原话：





熊组的第三部GBA汉化作品——《鬼武者ADVANCE》汉化版完成了。这款游戏从8月2日立案到8月28日结束，仅用了26天时间，这也创造了熊组汉化速度的新记录，当然能在一个月内完成，很大程度上，要感谢我们的几位翻译。

这次的翻译人数也创造了熊组的新记录，达到了四人，其中有大家熟悉的原《FFTA》翻译——AYAHR和CHDU；还有两位熊组新人——HOUHOU和酒井林。正是由于他们的努力，此作才能顺利按时完成，在此向他们表示感谢！这次的汉化版经过了严格测试，确保不会再出现《FFTA》汉化版发布时那样存在BUG，请大家放心使用！

熊组正处于发展阶段，如果您对我们的汉化有什么意见或建议，请到熊组论坛发贴告诉我们。您的支持是我们汉化的动力！

熊组——暗黑破坏熊





关于熊组汉化补丁的补充说明：

由于汉化过程会有很多意想不到的问题，为了方便解决问题，本汉化补丁只建议有烧录卡的朋友测试、学习。本组为非盈利组织，与一切合法的、非法的商业活动没有关系。凡市面上出现的本组汉化作品的盗版卡带均为未经本组同意私自盗用的。一旦您购买了此类卡带，所有后果自行承担，与本组无关。

由此我们可以看出，《FFTA》汉化版的成功，熊组已经逐渐发展成为一个成熟的组织。《鬼武者战略版》的汉化能够在如此短的时间内完成，也足以证明熊组的管理和分配已经逐渐成型。从几个汉化爱好者基于对游戏汉化的热爱而组建的小小汉化站点，发展为今天备受瞩目的汉化小组，熊组自身的努力不容忽视。目前熊组已经加盟了天使在线，得到了更为快速的服务器和更为强大的技术支持，相信熊组今后在汉化界会有更杰出的成就，让我们期待熊组下一个汉化的大作出现。

《纯情房东俏房客》

厂商：MMV	汉化人：RomanticDog
类型：AVG	进度：即将完工





大人气的动漫作品，在亚洲和欧美都拥有相当高的知名度。一个很具说服力的例子，游戏刚刚推出日版，便有两款质量相当高的英译补丁出现，分别是大字体和小字体的翻译效果。《纯情房东俏房客》的汉化工作其实也早已经展开，只



不过直到最近才公布了一些实质性的消息：

“经过RomanticDog近2－3周的不懈努力，终于将《纯情房东俏房客》翻译完成，剩下的将交给天林，现在应该是对外公布一些汉化的时候了。”

目前进度：

Rom hack: 100% by RD

Translation: 99% by RD

asm hack: waiting for emotexx

RomanticDog：我这里有我Rom Hack的记录，有导出的日文版和英文版对应的文本，大概明白了Rom中间的各种控制符，但未写入文档。剩下的天林说他来。因为想将字库扩容、想把8X16的显示方式换成12X12或者16X6的，需要asm hack，所以希望大家多多帮助了，HoHo，文本的效验和润色可以交给老贪。

PWS：大家不要急于到处宣传，等待放出测试版。

看来很快就能玩到《纯情房东俏房客》的完全剧情汉化版了，真是很期待呢。

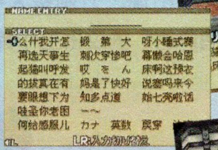
《召唤之夜》



厂商：BANPRESTO	汉化小组：NOIR工作室
类型：RPG	进度：汉化中

没有仔细玩过该游戏，但从众多电玩杂志里铺天盖地的介绍足见该游戏受欢迎程度非同一般。该游戏的汉化工作是由NOIR工作室负责的，具体工作的展开是在8月初。怀着对游戏汉化的高度热情而建立的这个工作室，初衷就是为了完成《召唤之夜》的汉化，在经历了工作中的种种酸甜苦辣之后，小组的核心以及分工已经逐渐明确，在取得翻译方面的帮助之后，《召唤之夜》的汉化将有望在近期内完成。让我们来看看汉化小组成员艾迪发表在主页上的一番话吧：









虽然有太多的矛盾，但决定的事情就不能改变。这间小室还将继续存在，作为我和GTM的窗口。欢迎大家来做客。放下我的孤芳自赏做一点实际的事情，为自己也为朋友。汉化只是手段不是目的，我依然希望有一天能见到中文的正版游戏出现。那时表明中国人已经在世界上获得了应有的尊重，为了这份尊重需要我们大家能齐心合力抛弃成见，作一点牺牲，多为别人想一想，多为将来想一想。伤雪的事情绝对不能再出现，如果有些人实在无聊的要命，希望你花一点时间学习，为大家带来更多的快乐，而不是利用别人的痛苦自慰，那样的生活终将让你后悔。

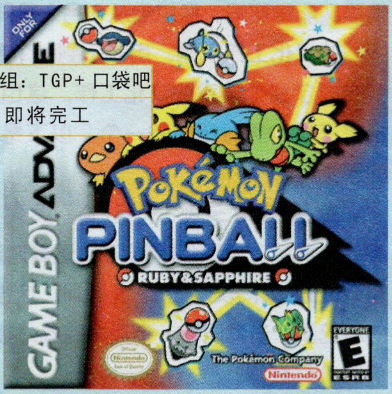




我已经过分忙碌与生活和现实了。真不知道还有多少力气做自己希望做的事情。不过时间总是有的，哪怕只有几分钟，利用一点，为朋友也为自己带来一点快乐。以后这间工作室将以程序开发和ASM为主，我和GTM将致力与C++语言和跨平台移植的研究。当然现在只是起步，不过坚持下去必定会有收获。欢迎感兴趣的朋友与我们交流。我们也将陆续把各自的心得和体会奉献出来与大家分享。汉化我们会继续下去，《铸剑》目前的进度大约要到春节前后才能完成。因为现在基本是在重塑剧情，所以一天的进度只有几十句。GTM不久也将另开一个新的项目。在此买个关子。大家等完成后就知道了。

汉化人的心态，与一般人在现实生活中也没有太大的区别啊。

《口袋弹珠》



厂商：NINTENDO	汉化小组：TGP+口袋吧
类型：PUZ	进度：即将完工

又一个由多个小组合作汉化的GBA游戏，可以说是任天堂继《口袋妖怪》之后大受欢迎的一款以“口袋”为题材的周边作品。最早宣布汉化该游戏的是TGB小组的yeyezai：





尝试着汉化《口袋弹珠》，图片部分基本上是完成了，下面是《口袋弹珠》汉化进度的报告。

图片：75%（未压缩，很快就完成了）

图鉴说明：0%（未找到对照码，可能需要字库扩容）

捕捉怪兽名：0%（已经完成字库扩容，不过是单字节，只能完成 102 号怪兽名）

ASM 破解：0%（需要扩两套字库，一套图鉴说明，一套捕捉怪兽名）

怪兽名翻译：100%（参照《口袋吧图鉴试用 V1.0 版》）

如果无法进行，就放弃，因为没太多时间（《闪灵二人组》的汉化工作还在进行中）。希望喜欢本款游戏的朋友联系我（yeyezai@163com）！

紧接着口袋吧也加入了《口袋弹珠》的汉化工作之中，基本上是 TGB 小组负责汉化的破解，口袋吧负责大部分游戏文本的翻译工作。两个小组的联手让汉化进度变得很快，但面临的字库容量问题却迟迟没有得到解决。目前最新的汉化进度是：

图片破解：75%

图鉴说明翻译：100%（参照《口袋吧口袋弹珠台图鉴》）

怪兽名字翻译：100%（参照《口袋吧图鉴试用 V1.0 版》）

图鉴字库破解：70%（只扩了 740 个字，还差 500 多个字，使用双字节）

怪兽名字库破解：30%（只扩了 173 个字，还差 120 多个字，使用单字节）

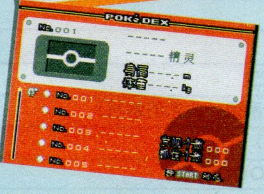


图鉴（文本 / 字库导入）：

怪兽名：100%

属性：100%

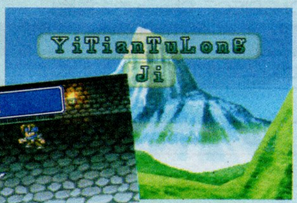
怪兽说明：0%



希望能尽早看到中文版的《口袋弹珠》，喜欢这类游戏的朋友可算是有福了。

《倚天屠龙记》

中文游戏，非汉化作品







严格说来这不属于汉化游戏的范畴，“本游戏是用 GBA 游戏《RPG 工具》制作的，完全完全完全中文版，需要《RPG 工具》支持”，从以上的介绍我们能够看出，这是一个用游戏制作的游戏……现在有很多游戏具备自己开发的功能，GBA 游戏《RPG 工具》就是这种类型的游戏，利用里面的功能，你完全可以自己开发一款 GBA 游戏，这就是 GBA 游戏《倚天屠龙记》的开发背景。目前总的完成度是 59%，地图和城镇概况完成，剧情只完成了一部分。





作品预计在 10 月 1 日之前能够全部完工，作者准备作为国庆的大礼奉献给大家，以下是大致工作流程。

8.3，测试中，改了很多中文字幕，保持原作剧情。

8.7，测试中，剧情发展到光明顶一线峡会师。

8.11，测试中，剧情发展到光明顶密道。

8.15，测试中，剧情发展到光明顶乾坤大挪移习得。

8.19，测试中，剧情发展到高潮光明顶张无忌力战六大门派。

8.20，把 8.19 的难度调低了点，但是六大门派的对战难度是不会变的，乾坤大挪移要多用。

8.22，剧情增加到“昆仑山下殷六残”，“绿柳山庄赵女欺”，“先诛少林后灭武当”的少林篇。

8.25，把赵敏假冒明教袭武当山的剧情做完了，字母改了一改。

8.31，把部分地图个对话改了改，变动不大。

9.05，大都和万安寺的剧情搞定了。

“感人的故事，纠葛的爱情。倚天剑屠龙刀关于这个游戏和奇迹 GBA 的问题和 BUG 报告都请来信”，以上是作者对喜爱该游戏的朋友的留言。







需要注意的是，该游戏的运行方法比较特别，因为是用 GBA 游戏《RPG 工具》制作的，所以整个游戏的运行是建立在游戏《RPG 工具》之中的，所以要想玩此游戏，首先得拥有《RPG 工具》这个游戏，然后在模拟器或者烧录卡中导入该游戏设计的记忆文件，才能开始玩。在期待 10 月 1 日完美版的这段时间内，大家可以先拿这个半成品来尝尝鲜，在 GBA 上体验《倚天屠龙记》的魅力。

硬件大队

感谢yujioh和未知的狼穴提供资料支持！

2003掌机10月游戏发售表

GAMEBOY ADVANCE 游戏			
10月1日	Harvest Moon: Friends of Mineral Town（收获之月：Mineral镇的伙伴们[牧场物语美版]）	AVG	Natsume
10月1日	SSX 3（SSX3）	SPT	Electronic Arts
10月2日	魔探　ロキRAGNAROK～幻想のラビリンス～（魔侦探罗基RAGNAROK）	AVG	J-WING
10月7日	DemiKids: Darkness Version（恶魔少年：暗之书）	RPG	Atlus Software
10月7日	DemiKids: Light Version（恶魔少年：光之书）	RPG	Atlus Software
10月7日	Fairly Oddparents: Breakin' da Rules	ACT	THQ
10月7日	Pitfall Harry	ACT	Activision
10月9日	マーメイドメロディーぴちぴちピッチ（人鱼PiChiPiChiPiChi）	Music	KONAMI
10月14日	Batman: Rise of Sin Tzu（蝙蝠侠：罪恶Tzu的崛起）	ACT	Ubi Soft
10月14日	Mega Man Zero 2（洛克人Zero2[美]）	ACT	Capcom
10月14日	Spyro the Dragon: Attack of the Rhynocs（Spyro龙 Rhynocs的攻击）	ACT	Universal Interactive
10月14日	Tak and the Power of Juju	不详	THQ
10月16日	血物　EX 热血物语EX	ACT	Atlus
10月20日	Tiger Woods PGA Tour 2004（Tiger Woods PGA之旅2004）	SPT	Electronic Arts
10月20日	21Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4（超级马里奥兄弟3：超级马里奥进化版4）	ACT	Nintendo
10月20日	Teenage Mutant Ninja Turtles Advance（忍者神龟进化版）	ACT	KONAMI
10月20日	Woody Woodpecker in Crazy Castle 5（疯狂城堡的啄木鸟5）	ACT	Kemco
10月20日	Spongebob Squarepants 3	不详	THQ
10月24日	オリエンタルブルー　青の天外（天外魔境 － 青之天外）	RPG	Nintendo
10月27日	Star Wars: Flight of the Falcon（星球大战：猎鹰的翱翔）	ACT	THQ
10月28日	FIFA Soccer 2004（FIFA足球2004）	SPT	Electronic Arts
10月28日	Harry Potter: Quidditch World Cup（哈里波特：Quidditch世界杯）	ACT	Electronic Arts Sports
10月28日	Onimusha Tactics（鬼武者战略版[美]）	SRPG	Capcom
10月30日	Activision Anthology（活动文选）	ACT	Aspyr
10月30日	R-Type III: The Third Lighting（R-Type III：第三光芒）	SHT	Phantagram
10月31日	みんなのソフトシリーズ　みんなの麻雀（大家的软件系列：大家的麻将）	TAB	M.T.O.
10月31日	みんなのソフトシリーズ上海（大家的软件系列：上海）	PUZ	Success
10月31日	みんなのソフトシリーズ　ZOOO（大家的软件系列：ZOOO）	PUZ	Success
预定	レジェンド　オブ　ダイナミック　豪翔　崩界の　舞曲	RPG	Banpresto
预定	Tony Hawk's Underground（托尼霍克地下滑板）	SPT	Activision
预定	ボンバーマンジェッターズ　ゲームコレクション（炸弹人JETTERS　游戏收集）	ETC	Hudson
WONDER SWAN 游戏			
预定	From TV ONEPIECE チョッパーの大冒　（From TV ONEPIECE Chopa的大冒险）	ARPG	BANDAI
N-Gage 游戏			
10月6日	Marcel Desailly Pro Soccer（Marcel Desailly职业足球）	SPT	Gameloft.com
10月7日	MLB Slam!(MLB篮球)	SPT	THQ Wireless
10月7日	Moto GP（摩托GP）	RAC	THQ
10月7日	Pandemonium（混战场）	ACT	Eidos Interactive
10月7日	Puyo Pop（Puyo泡泡）	PUZ	SEGA Mobile
10月7日	Puzzle Bobble VS（泡泡龙对战）	PUZ	Taito
10月7日	Sonic N(索尼克N)	ACT	Sega
10月7日	Super Monkey Ball（超级猴子球）	ACT	Sega
10月7日	Tomb Raider Starring Lara Croft（古墓丽影）	ACT	Eidos Interactive
10月7日	Tony Hawk's Pro Skater（托尼霍克职业滑板）	SPT	Activision
10月7日	Virtua Tennis（VR网球）	SPT	Sega





文：圣撰组工作室／John

硬件大观

GBA烧录卡带性能比较

Flash Advance

制造厂商：Visoly/BUNG（http://www.visoly.com）

价格	★
耗电量	★★★
兼容性	★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	64M



俗称的GBAX，几乎可以说是最早的烧录设备，当年出现时要价一千多人民币，现在几乎已经在市场上绝迹。使用一块Intel 28F640J3A Flash芯片（110ns）作为主存储器，不支持合卡；RAM容量1Mbit，只直接支持SRAM和Flash记录。由于设计上的缺陷，在使用的时候不仅要对EEPROM记录格式的Rom打记录补丁，而且由于芯片速度不足，要对很多游戏打Crash补丁，兼容性相当不佳。烧录器采用LPT接口，要外接直流电源供电。



FA家族开了同类产品的先河，在欧美地区也具有绝对的市场占有率（而在亚洲，似乎是大陆USB接口产品的天下？笑），各种第三方软件也对FA系列有很好的支持。直到现在，FA家族的后期产品也保持着兼容性和稳定性上的领先地位。

Flash Advance Turbo

制造厂商：Visoly/BUNG（http://www.visoly.com）

价格	★★
耗电量	★★
兼容性	★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	64M～128M

同样是使用Intel的28F系列Flash芯片作为主存储器，由于采用了双Flash芯片加EPLD设计，游戏速度的问题得到了解决——这就是“Turbo”后缀的由来。凡事都有利弊，EPLD设计同时带来了耗电量的大幅增长，（对电力的消耗超过正版卡数倍）。支持了合卡，每个游戏的最小容量为32M，共用2M的SRAM。卡带体积上比FA 64M缩小了1/4，但仍然比GBA标准卡带大出一圈。在烧录器方面，FA Turbo沿用了FA的部件。

FA Turbo 64M使用两块28F320J3A 32Mb Flash芯片作为主存储器，128M则是两块28F640J3A（120ns）。SRAM芯片是NEC的D442000LGU-B85X-9JH。这里要说明的是，很多产品目前都使用低价的高能耗SRAM芯片保存记录，因为不象原厂一般省电，记录无法保持长久，必须要使用充电电池供电。而充电电池有年久漏液的严重缺点，故没有被原版卡带生产商所采用。要说最保险的方案，仍然是低功耗的ＳＲＡＭ搭配不可充电的锂电池，原版SRAM记录方式卡带的设计便是明证。这点上，Visoly等很多厂家都做得不错。

Flash Advance Xtreme USB

制造厂商：Visoly/BUNG（http://www.visoly.com）

价格	★★
耗电量	★★
兼容性	★★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★
容量	256M～1G



巨无霸般的卡带，基本性能和FA Turbo版相当，而容量、体积之大则是Turbo版所不及的。可是尽管卡带容量增加了数倍，SRAM却记录容量仍然只有2M，因此经常会遇到记录容量不足的窘境。烧录器接口同时兼容LPT和USB，但是即使接了USB端口，仍然要给烧录器单独供电，而且传输速率过慢，在速度上甚至还不如LPT口的FA Linker，烧写一个64Mbit的游戏居然要耗时190秒，是国产USB烧录设备的两倍有余。

512M/1G的FA Xtream卡分别采用两片／四片Intel 28F256K3 Flash芯片作为主存储器。由于产品开发较早，虽然卡带总容量足够，但基本可以确定不能写入任天堂未来的512Mb游戏。这个问题在大容量卡带上普遍存在，即使是今年春季新推出的EZ-Flash 512Mbit版本也不能幸免。

Flash Advance Pro

制造厂商：Visoly/BUNG

http://www.visoly.com



通过硬件逻辑电路支持了

EEPROM 记录方式的仿真，使得其几乎完美兼容大部分的游戏记录方式。针对上一代产品耗电量巨大的缺点，FA Pro 特地改用了ASIC 方式设计的逻辑电路，使耗电量大大降低，接近普通盗版卡带的水平。合卡支持也有改进，每个游戏最低占用256Kbit 的空间。256M 的 FA Pro 大小已经和真卡无异。除了256M 卡带采用两片 Intel 28F128J3A Flash 芯片（150ns）作为主存储器以外，其它芯片用料与 FA Turbo 版相同。

价格	★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	64M～256M

FA Pro 是首先通过硬件逻辑仿真三种存档格式、将存档数据统一写入到 SRAM 芯片的烧录卡，这种功能通常被简称为硬件存档。但是和原版卡带用各种存储芯片来记录游戏还是有根本区别的，卡带里只有 SRAM 存在，供电的电池电力耗尽也还是要丢失记录。此外，很多产品开发时没有特别注意 1Mbit Flash Rom Save 的特殊格式，导致“硬件存档”在这种记录格式前失效，只能要通过软件来弥补。

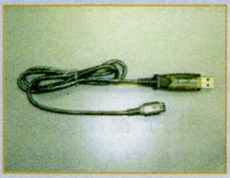
Flash2 Advance

制造厂商：Visoly/BUNG（http://www.visoly.com）

价格	★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	64M～256M



FA 家族的革命性产品，取消了烧录器，所有电路集中在一个 LPT 口的盒子内，从 GBA 的通讯口传输数据，利用 GBA 的电池电压擦写 Flash 芯片。后来 F2A 又推出了 USB 口的 Linker，使得产品的易用性又有提高。F2A Linker 除了可烧录 F2A 的卡带外，还能烧录 FAPro256M 及经过改造的 64M、128M Pro 版卡带。F2A 的卡带从 64M 到 256M，已经全部是真卡大小，硬件仿真逻辑电路经过改进，兼容性又有提高，堪称完美的产品。芯片用料方面并无变化，但是由于烧录方式的改进，擦写速度又有提高，擦写 64Mbit 数据的时间从 FA 系列的 130 秒缩短到了 115 秒。







F2A 采用 GBA 本体作为擦写卡带的设备，不过由于任天堂在设计 GBA 时已经预留了卡带的写入脚，所以这只是 GBA 本体的正常功能，不会对机器造成任何损害。只是这样的写入方式要用到 GBA 的 Multi-Boot 功能，即开机后按住 Select+Start 进入待机状态方能擦写卡带。而传闻任天堂已经对此有了应对措施，将以后生产的 GBA（SP）主机的 Multi-Boot 启动方式修改，使 Multi-Boot 启动后不能对卡带进行操作，这无疑是对同类产品的沉重打击。不过传闻终究是传闻，这样的 GBA（SP）主机目前还没有上市。



Flash Advance Game Wallet

制造厂商：Visoly/BUNG（http://www.visoly.com）

价格	★★★
耗电量	－
兼容性	－
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	无限





先别被上面的数据吓倒，准确来说这是 FA 系列的一个烧录器而非烧录卡套装。它可以接在 GBA 上，从 SM 卡／CF 卡上下载游戏烧录到 FA 卡带中，这样便可以完全脱离 PC 进行游戏的烧录。支持的 SM／CF 卡容量不受限制，只要去买几张 SM／CF 卡，想随身带多少游戏都可以。



Game Wallet 支持 F2A 全容量卡带和 FA Pro 256M，当然 FA Pro 的 64M、128M 卡带也能通过改造适用之。Game Wallet 最初版本顶端有照明灯，后来为了配合 GBA SP 的外型推出了新版本且取消了照明灯。Game Wallet 分成分别支持 SM 卡和 CF 卡的两个型号。

北通聪明卡

制造厂商：北通（http://www.betop-cn.com）

价格	★★★★★
耗电量	★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★
烧录速度	★★★
容量	128M



2002 年上半年很流行的产品，虽然卡带、烧录器体积巨大（卡带和 FA 64M 近似，有 GB 卡带大小，烧录器则有



三台GBA主机大小）而且相当耗电，但是凭借低廉的价格和对游戏出色的兼容性赢得了相当的市场。支持合卡的方式比较特殊，采用卡带外部的DIP开关切换游戏，从四个32M的游戏到一个128M的游戏都能完美组合；烧录器还支持直接从原版卡带上复制游戏。存储芯片采用四块三菱公司的32Mbit Flash芯片（型号不明），硬件仿真记录，记录容量总计2Mbit。烧录器为LPT接口，可外接电源也可使用电池供电进行卡带烧录。这种产品现在已经绝迹。

WinsunX Linker

价格	★★★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★
软件支持	★★★
烧录速度	★★★
容量	64M～128M



制造厂商：力生（http://www.r1.com.mo）

也是2002年上半年的产品，64M似乎只存在于资料中，更多的是128M卡带。卡带记录方式较特别，128M的卡最多只能存储三个SRAM记录的游戏和一个Flash记录的游戏，并不支持EEPROM方式（需要对Rom打补丁）。记录间的切换必须通过卡带外壳上的DIP开关来进行，若是记录空间和游戏不吻合，轻则无法正常存档，重则花屏死机。卡带的做工也是个问题，DIP开关耐久度不足尚且不提，电路板上甚至还有一块软胶封装的集成电路，不免使人放心不下。而内部采用的Intel 28F640J3A Flash芯片据说也有二手嫌疑。烧录器用并口传输数据，不用外接变压器，但要

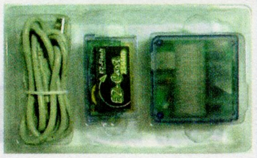


通过一根USB线从USB口取电供擦写Flash芯片用。在同期的产品里，大概只有价格和卡带的大小能作为它骄傲的资本了。

EZ-Flash



价格	★★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★★★
容量	128M～512M



制造厂商：EZ项目组

http://www.ezflash.cn

国产的著名产品，采用USB接口的烧录系统。烧录速度快，烧录器体积也不大，携带相当方便。逻辑电路采用CPLD设计，卡带耗电量大约是正版卡带的两倍。由于在内核设计上有缺陷，EZ-Flash的硬件电路并不支持记录的逻辑仿真，而是通过对Rom打补丁的方式使之兼容卡带的硬件，这造成了部分游戏不能正常记录，好在EZ项目组的软件支持还算不错，绝大部分游戏都通过烧录软件的更新能完全正常运行了。256M及以下带有2M的SRAM，512M则有4M空间。

初期的EZ-Flash采用两片Intel 28F640J3A/28F128J3A Flash芯片（120ns/150ns）作为存储器，和FA系列完全相同。2003年春季以后出产的卡带换用了富士通29DL640E/29DL128E Flash芯片（90ns），128M和256M的版本依旧是双芯片，而512M卡带则使用了4块128M的芯片。换用富士通芯片的卡带支持了四键软复位，直接跳回游戏选择菜单，大大方便了游戏之间的切换，只是对部分本来就不支持软复位的游戏无效。

除了改换芯片外，2002年9、10月份EZ-Flash还进行过一次版本更新，采用蓝色透明外壳区分以往的白色卡带，现在生产的都是透明外壳卡带，二者在最新的软件上使用已经没有分别。2003年初，EZ-Flash生产的新卡发生普遍性的质量问题，据说是内部人员蓄意破坏导致，目前生产的卡带已经没有任何问题，但要是买到年初积压的存货还是要额外注意的。

EZF Advance

制造厂商：Borden（http://www.gba-toys.com）

价格	★★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★★★★
容量	128～512M

EZ项目组的Borden出走后自创的品牌，采用了类似F2A USB Linker的烧录方式，一根USB线直接连接到GBA的通讯口烧录。初版EZFA使用的是富士通的29LV651UE芯片作为主存储器，该芯片一大缺点就是擦写速度极慢，64Mbit数据要三分钟以上才能擦写完毕，后期版本改进了芯片用料，反而一跃成为业界中烧录速度最高的产品，每64Mbit数据仅耗时71秒就能完成擦写，比前身的EZ-Flash还快了六秒。在修改主芯片型号的同时，用于保存记录的电池也由普通锂电池更换为充电电池。



EZFA推出时宣称采用了实时时钟和

硬件逻辑仿真记录，但是据台湾同行MR.Lee称，通过对比烧录前后的Rom数据来看，可以确定硬件没有EEPROM和1Mbit Flash Rom仿真存档功能，仍然和EZ-Flash一样通过修改Rom本身来兼容，甚至连512Kbit Flash存档也有嫌疑。而实时时钟目前只对应日版《口袋妖怪》，美版《口袋妖怪》和《我们的太阳》都不能正常运行。另外据用户反映，电脑主板芯片组的兼容性有问题，软件本身的Bug更会造成备份记录失败同时擦掉卡带上的记录……或许EZFA有发展前景，但是从目前的状况来看，暂时还不是一个完美的产品。

EZ-Flash2

制造厂商：EZ项目组（http://www.ezflash.cn）

价格	★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★★★
容量	256M

国产新一代烧录卡，支持了硬件逻辑仿真记录、实时时钟和金手指功能，并能支持游戏的五键软复位（和游戏本身的四键复位不冲突，仍然对部分游戏无效）。只是硬件仿真存档并不直接支持并列1Mbit Flash格式，导致个别游戏仍然有记录问题存在。仍旧沿用EZ1的基本构架，烧录器完全通用，只是驱动和应用程序有所不同。



XG-Flash

制造厂商：圣嘉（http://www.xgflash2.com）

EZ-Flash的仿制产品，基本性能指标完全相同，二者的软硬件也完全通用。虽然XG有自己的一套驱动和软件，但是与EZ软件的功能和稳定性相比还有差距，很多时候都是直接用EZ的软件比较方便。另外，虽然XG的售价比EZ便宜一些，但是据部分用户反映卡带内的芯片批号不一致，有使用二手芯片的嫌疑。

价格	★★★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★★★★
容量	128M～256M





Present GBA Crystal replacement lens

最初版本的XG-Flash使用普通3V锂电池给SRAM供电，由于EZ/XG所用的SRAM芯片能耗较大，前面说到SRAM芯片耗电量和电池选择的矛盾凸显，起初购买的用户在几个月期间不断发生记录丢失的现象。针对此类情况，圣嘉公司承诺为老用户免费更换充电电池，而2003年2月以后生产的卡带已经全部换用可充电电池保存记录。和EZ系列一样，新买来的卡带要插在烧录器上充电十小时左右才能保证电池的电量。

圣嘉公司对所有系列产品实行三年的质保，时间几乎是市面上所有产品中最长的。

XG-Flash2 Lite

制造厂商：圣嘉（http://www.xgflash2.com）

价格	★★★★
耗电量	★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★★
容量	128M～256M

和XG一代相比，换用了更大容量的CPLD芯片，虽然成功实现了硬件逻辑记录和软复位回到菜单画面（个别游戏无效）的功能，同时也使得卡带耗电量直线上升，超过XG1的150%。整体结构上沿用XG1代，保留了XG1的物理优点，烧录器也通用，但是烧写速度下降，擦写64Mbit的游戏需耗时100秒左右。



针对购买以前XG1代的用户，圣嘉公司开展了XG1贴换XG2的活动，老卡带用户可用旧

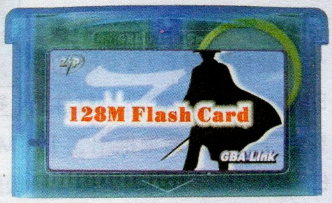
版卡带加上200元更换为功能更强的XG2 Lite，而公司开发计划中的各种新版卡带以后也都能用老卡带贴换。

GBA Link 128M合卡

制造厂商：电子DIY（http://www.gbalink.net）

价格	★★★★★
耗电量	★★★★★
兼容性	★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★★
容量	128M

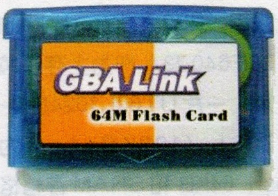
GBA Link是电子DIY小组开发的GBA周边产品，原本是为了传输小游戏和备份卡带数据用的，后来经过软件更新，可以实现和F2A类似的烧录功能。初版的GBA Link在连线中间有一个电路盒，近期生产的版本已经将电路整合到了并口的接头内，外型更加简洁。



GBA Link最初的卡带是使用盗版卡带改制的，128M卡带是最初在工厂生产的版本，并且实现了合卡。但是由于直接采用Intel 28F128J3A Flash芯片（150ns），同时ASIC芯片设计上也有缺陷，因此导致了很多游戏的兼容性存在问题，在第一批货出完以后便没有再生产，现在基本上已经没有存货。

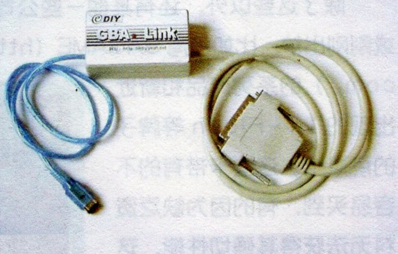
GBA Link 64M全兼容卡

制造厂商：电子DIY（http://www.gbalink.net）



价格	★★★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	64M

官方的64M全兼容卡是取代有问题128M卡带的产品。取消了合卡支持，容量也缩小了一半，但是兼容性有了很大的提升，对64M游戏的支持几乎没有问题存在。在记录上，全兼容卡带还不比纯粹的盗版改制卡，但是卡带的质量毕竟有了保证。电子DIY的软件更新也相当频繁，对于游戏的支持方面完全不必担心。





GBA Link Zip

制造厂商：电子DIY（http://www.gbalink.net）

价格	★★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★★★
烧录速度	★★★
容量	128M～256M

电子DIY的最新产品，采用了AMD公司Am42DL640AG/Am50DL128BG芯片作为存储器，这个系列芯片集成了FlashRom1/4容量的SRAM，这样128M/256M卡带各带有32M/64M的内存区，可以实现非常多的额外功能，比如GBA LinkZip的最大卖点：用软件对Rom解压缩。事先把压缩的Rom存放在Flash区，使用的时候再解压到SRAM区读取，便能在有限的卡带空间内存储更多的游戏。由于受卡带SRAM区大小的限制，128M/256M的卡带分别能对原大小32M/64M的Rom解压缩。除了压缩功能外，即时记录、金手指等功能也在开发中，电子DIY小组的开发实力完全不必怀疑。由于采用了EPLD设计，所以耗电量大大超过以往的GBA Link系列卡带，介于EZ系列和XG2之间，大约是正版卡带的两倍。





GBA Link Zip支持了四键复位返回菜单，同样对部分本身不支持四键软复位的游戏无效。

AGBS

制造厂商：祥辉工作室（http://64.65.43.9）

价格	★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★★
容量	128M

台湾Emu界大名鼎鼎的MR.Lee相信大家早有耳闻，这款烧录卡就是MR.Lee的作品。MR.Lee在电路设计上的执著性格使得卡带本身对游戏的兼容性相当高，尽管这款烧录卡是大卡，而且分成了AB两个版本分别对应4K/64Kbit EEPROM & 512Kbit SRAM和512Kbit Flash & SRAM的记录格式（笑）。卡带的主存储器采用了东芝的TC58FVB641FT（100ns）和富士通的29DL640E（90ns），逻辑控制芯片是ALTERA公司的EPM3064ACT100，SRAM芯片也是最省

电的型号，整体耗电量之低也值得称道。AGBS支持合卡，硬件开关的切换方式与北通聪明卡类似。



AGBS的烧录器同时兼容MR.Lee的AGBS和GBS系列卡带，使用LPT口，需外接电源。

AGBS PRO (+G)

制造厂商：祥辉工作室（http://64.65.43.9）

价格	★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★★
容量	128M

AGBS PRO是MR.Lee针对AGBS的改进版本，将AGBS AB二卡的功能整合，还追加了对1Mbit Flash Rom Save的完美支持，使得AGBS PRO成为目前唯一能够完美存储原版《超级马里奥A4》的烧录卡，而它的硬件设计比国产各品牌的第二代烧录卡早半年以上，这就是MR.Lee的实力。2003年春，MR.Lee又推出增加硬件金手指功能的AGBS PRO +G，用硬件开关控制金手指的开启，并新增AGBS PRO免费升级为AGBSPRO+G的服务。据MR.Lee称，使用USB口烧录、真卡大小的AGBS X也在开发中，并且可以用老卡升级，看来用二手IC的案件连MR.Lee也不能完全摆脱关系（玩笑）。



AGBS PRO烧录器沿用前代产品，而卡带则不再使用东芝芯片，全部采用富士通的29DL640E Flash芯片。

GBA智慧宝盒

制造厂商：新慧福（http://www.newwise.com）



价格	★★★★★
耗电量	★★★★
兼容性	★★★★★
软件支持	★★★★
烧录速度	★★★
容量	64M～128M

和北通聪明卡结构近似，但是卡带为真卡大小，耗电量也有所改进，接近了盗版卡带的水平，只是不能制作合卡。继承了北通聪明卡的优点，同时解决了耗电量和卡带体积的问题，不失为一个廉价的解决方案。这套设备也常用于店头烧录，许多店家提供的XX元/次烧录的烧录卡就是这种。

新慧福灵锐卡

制造厂商：新慧福（http://www.newwise.com）

走完全商用路线的烧录设备。在外型设计方面和EZ-Flash无二，但是完全不通用，基本特性也不得而知……这

价格	★★★★★
耗电量	?
兼容性	?
软件支持	?
烧录速度	?
容量	128M



款设备针对商家销售，用于在店头烧录，所以个人用户通常是无法接触到的。

GBA α

制造厂商：GBABC（http://home.pchome.com.tw/store/gbafa/）

价格	★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★
烧录速度	★★★★
容量	64M～256M

台湾制造的设备，最初版本是64M和128M的大卡，硬件兼容Flash和SRAM，EEPROM由软件打补丁完成。后来推出了128M和256M的小卡，支持了EEPROM，并同时开展了升级服务。该产品支持最小游戏占用空间32M的合卡。由于推出时日较早，目前已经没有竞争力可言，甚至官方网页都已经有半年没更新了……真不知官方提供的三年质保还能否做到。

GBA Smart Card

制造厂商：香港怡汛有限公司（http://www.hkems.com）

价格	★★★★★
耗电量	★★★
兼容性	★★★★
软件支持	★★★
烧录速度	★★★
容量	64M

很久以前的店头用烧录卡，体积大，用一片Intel 28F640J3A作为主存储芯片，一片UT62L1024SC-70LL（128KByte）为SRAM芯片。硬件逻辑支持Flash 64KB和SRAM存档格式，使用硬件开关对二者进行切换，现在也相当罕见了。

除了这些以外，还有其他一些公司的产品或早已上市，或刚刚出炉，比如台湾SAGAME（http://www.sagame.com/）的系列产品和新近出现的TT-Flash等牌子的烧录卡。这些卡带有的不容易买到，有的因为缺乏资料无法获得其确切性能，这里还是劝大家还是购买大公司或技术力量比较出色的小组出品的套件，这样无论是质量还是售后都比较有保障。



说明：文中产品排名不分先后，除了特别说明外，最先介绍某产品有某类功能也不代表其率先采用同类技术。

图/文:Emu-Zone/Sadly

GAME BOY ADVANCE SP™ 硬件大观

GBA SP选购和使用指南

GBA SP凭借其便携以及超眩的外观越来越受到追求时髦的游戏玩家欢迎，另外层出不穷的大作也让不少玩家心甘情愿地掏出自己的腰包然而象我等为购买GBA SP而省早餐、省午饭的人，对即将成为自己宝贝的GBA SP自然是非常珍惜，下面就向大家介绍一下GBA SP的购买、保养的心得，希望对大家有用。



购买篇

要购买一台GBA SP，首先得确定一些基本的要素，例如版本、颜色等，我们先来介绍这部分。

(一)版本

目前已知的所有版本（包括日版，美版，亚版）都是Made In China，且产地都设在香港、台湾等劳动力相对比较低的地方（当然对于某些托朋友在日本购买限定版的玩家，我只能说羡慕，呵呵）。因为目前国内的制造工艺已经有了相当水平，所有并没有Made In China质量较差的说法，当然，即使同一产地同一时期出来的机子，也会有质量的差异，这些差异我在下面会给大家讲解，首先教大家分辨GBA SP的版本。

①包装盒

目前流行的主要是日版和亚洲版，分辨它们最简单的方法是看包装盒，因为亚洲版在电源线上做过变动（以适合亚洲的220V电压），另外充电的插头也大不少，所以包装盒相对较大。

②编号

看机器背面的编号也可以很容易看出版本：



亚洲版：XAH********

日版：XJH********

欧版：XEF******** 或 XEH********

③价格

目前港版的GBA SP会比日版的价格高大约20元左右，但因为日版的110v电源需要购买变压器器转换成220v，所以总体价格差不多。另外，台湾版的编号也是XAH********，但使用的是110v电源，有些JS把台湾版充当日版卖，要分辨也不难，因为台湾版的编号和说明书都是中文的。

(二)颜色



目前市面上流行的主要有三种颜色：黑、蓝、银，除了限定版外，其他的颜色非常少见。一些读者或许会问哪种颜色比较容易掉漆，以我个人的使用经验来看，大致是银>蓝>黑。虽然掉漆的问题随着使用时间的增加而不可避免，但使用者的保养程度是非常重要的因素，只要平时养成不用的时候把机器放入专用包、洗手后再玩等良好习惯就基本不用担心掉漆的问题。

在确定好需要购买的版本和颜色后，我们就可以去游戏机店选自己的目标机器了，下面就是重点的部分——购机时候需要注意的事项。

(一)屏幕

①光源



GBA SP相对于GBA最大也是最有意义的改进就是加入了屏幕光源，但GBA SP的光源并不是背光，而属于前光，这点不要忘记哦！

*均匀度

前面说了，即使同一产地、同一批次的GBA SP也会存在差异，最明显的地方就在光源上。如果以极挑剔的眼光来审核，目前我们所能看到的GBA SP几乎没有一台的光线是均匀的，这是前光的缺陷——不可能达到完全均匀。因此，我们只能从中选出最好的、符合我们要求的机器，目前GBA SP的光线偏差主要有两种情况：

A：上下亮度不同

B：屏幕的某个角和其他区域亮度有差异

这里建议大家尽量选择B这种情况，虽然亮度有差异，但在游戏中几乎不会影响画面效果，当然，这种差异越小越好。而A这种情况对画面的影响则非常明显，建议不要选择。当然，如果游戏店老板单拿出一台来给你观察，是很难看出问题的，建议大家在购买时让老板拿出尽可能多的机器，然后在纯色的画面里比较就一目了然了（一般游戏一开

始显示游戏公司Logo时都是纯色)，这里注意不要在光线太强的地方比较。另外，日版的光线均匀度要优于亚洲版的说法据我实测也是不成立的，日版同样也会出现均匀程度很差的情况，这些只要一比较就能看出。或许一台拥有极品光源的GBA SP就在其中，而识别它的伯乐就是你哦！

* 光亮度

当几台机器摆在一起比较时，亮度的差异也非常容易显现出来。客观地说，光线亮些可以让游戏更为清晰明亮，但光线暗些的机器看上去屏幕会均匀不少，而且感觉会比较省电^_^，大家可以根据自己爱好来选择。另外，因为人眼对颜色差异区分的特性，黑色机器的屏幕看起来感觉会比其他机子亮些，具体的差异要靠大家的“火眼金睛”来判断了。

②液晶品质

虽然GBA SP并不是个廉价的东西，但要我们以专业的眼光去评测它的液晶也不大可能，而且我们也没有这方面的专业知识。虽然如此，液晶的品质还是有非常值得注意的地方，这里教大家一个轻易判断GBA SP液晶品质的技巧。因为液晶的特性，在关机的一小段时间里液晶会残留图像，此时细心观察，如果这个图像是呈一条条黑线均匀间隔状，那么这台GBA SP的液晶是可以过关的，而如果呈横柱状消退，就表明这台GBA SP的液晶屏幕有问题。另外还有一个技巧，从上面观看GBA SP（眼睛和屏幕成75度角)，可以看清液晶点距放大效果，方格分布越匀称、方格的尺寸越小就说明该液晶的质量越好，这个也可以作为衡量屏幕保护镜面质量好坏的标准。

* 屏幕底色

目前GBA SP因批次的不同确实存在不同底色的屏幕，最早的GBA SP基本是白底色屏幕，现在一批新的GBA SP以黄底色屏幕为主，蓝底屏幕比较罕见。屏幕底色对机器的画面影响并不大，但还是尽量选择浅色的屏幕为佳。

* 划痕和灰尘

这部分主要是人为的因素，一台全新GBA SP的屏幕表面应该是光洁如镜的，只有那种被用过或者在盒外摆放时间长的机器才会出现划痕和灰尘（这里主要是指内部的灰尘，外部的灰尘可以擦拭干净)，看清划痕和灰尘最好的方法是开空机（就是不插入任何卡带直接开机)，然后把屏幕放在离自己眼睛足够近的地方仔细观察，这样就能发现一些平时被忽略的淡划痕和进到屏幕内非常小的灰尘。这不但是一台机器好坏的评定，也是观察该机器是否为新机的要素。

* 坏点

GBA的液晶屏幕是从一大块液晶分切下来的，因此很难避免出现坏点的情况。不过在我比较的几十台机器里还没有发现，相信出现的几率非常低。其实只要在纯色的屏幕里仔细观察就能看出该机器是否存在屏幕坏点，无法确定时可以多切换几个游戏来比较。

③手感



不少玩家都在埋怨GBA SP的手感比起GBA来差了很多，但在我看来却并非如此。虽然GBA SP的体积变小导致握起来比GBA困难，但方向键的准确度却高了许多，玩《拳王EX2》、《街霸U3》就能明显感觉到这点。当然，不同机器按键的准确度也有不同，具体需要自己用格斗游戏来实际测试。千万不要买那种按下去有软绵绵感觉的机器，因为它很有可能是被店主玩过不少游戏的旧机器！

(二)电池



加入锂电池可说是GBA SP相对GBA的第二大改进，只需要充三个多小时的电就可以在有前灯的情况下进行十个多小时的游戏。但同时，封闭在机器内近百元的锂电池也成为了JS作假的最好部分。

目前原装电池主要有蓝、白两种颜色，白色电池的字是竖着的，而蓝色电池的则是横着的，也有竖着的蓝色电池，不过比较少见。亚洲版以蓝色电池居多，而日版则以白色居多，目前仿原装的组装电池主要是白色的，估计是因为日版GBA SP的销量相对较多的缘故，下面我来教大家逐步分辨原装电池。

①背壳



因为GBA SP的电池是用螺丝拧住封装在机器里面的，要把里面的原装电池换掉必然要开壳，所以观察背壳螺丝就能看出该机子是否被动过手脚。一般机子出厂前是一次性封装，如果螺丝表面有氧化的痕迹则极有可能被拧开过，还是换一台机子吧。

②电池的辨别



通过背壳螺丝辨别并不是百分之百准确，因为也有方法打开盖而

几乎不留下痕迹（我在朋友的游戏店里就试过），而且即使有被开过的痕迹也不一定能代表里面的电池就一定不是原装的，在不确定的情况下只好开盖对主角——锂电池验明正身。

*GBA SP所带锂电池都为600MAH（600毫安），而某些国内生产的兼容电池则是700MAH，这个比较容易鉴别。

*某些兼容电池厂商怕任天堂找麻烦，在左上角的标志里会加入一些额外的英文，例如“to”、“for”，而原装电池是没有这些的，这就给我们提供了辨别的另一依据。

*原装电池的正负极是空白的，而组装电池则会有编号印在上面。

*日版的原装电池上下分别有两个小凹槽，而组装电池则是平的。

*另外，3.7V的是原装电池，3.8V的是组装电池的说法现在并不成立，采用了Mn技术（在“lithium ion battery”的右边多了个Mn字样）的3.8V电池目前确定是任天堂因为赶工而授权别的厂商制作的OEM版本，这种型号的电池在质量上完全没有问题。

*新开包的机子都是自带一些电量的，而实际使用中满电在开灯情况下大概能使用十个小时。当然不同耗电量的烧录卡也会有一定影响，但某些组装电池却与这个数据有不小的出入，第一次使用最好能计算一下时间。

当然，以上这些只是目前可以辨别的一些特征，将来兼容厂商们还会变着新的花样来作假，我们只能在购买时通过仔细观看电池的做工和实际使用效果去分辨了。

在比较详细介绍了GBA SP各项性能指标后，在此再总结一下大家在购买机器时应注意的问题。

㈠从游戏店的朋友那得到了消息，目前已有不少翻新机、返修机出现，进货的价格会便宜很多，当然里面的硬件也可能是有问题的。JS自然会在这上面动脑筋，所以建议大家在购买时切记不要贪便宜，要耐心地观察机器。

㈡某些游戏店的老板把GBA SP的价格卖得很低，但必须同时购买盗版卡带、高价火牛等东西，从而把GBA SP的差价在这些地方赚回来，大家购买时要多一份心眼。

㈢日版和港版的机器质量并没有什么区别，其中日版的进货比较便宜，老板反而能赚多点，所以不用刻意去追求哪个版本，日版那个转换电压的变压器也不贵，质量好的也只需要十元左右，千万别给黑了。

㈣在选定一台机子后，要进行全面的观察，除了机身的划痕，还要留意屏幕的划痕以及液晶的坏点，在确定没有问题之前不要急着交钱，不然真发现有什么问题再回来更换，某些老板就会不认了。

保养篇

㈠外壳的保护

在购机的同时，最好能买一个GBA SP的专用包（尽量选择材料比较柔软的专用包），不玩的时候就把机子放进包里以防止机器表面划伤；在拿出GBA SP玩游戏前尽量先洗洗手，以防止手上的油渍腐蚀机器表面；在玩游戏时尽量避免说话让唾沫飞到屏幕上；在使用一段时间后可以用湿的毛巾擦拭清洁机壳。以上这些都能很好地防止机子的掉漆现象，让你常玩常新。

㈡屏幕的保护

首先强烈反对购买市面上的GBA屏幕保护膜贴上去，这不但会对GBA SP的屏幕造成严重损坏，而且大大影响画面的效果。屏幕出现灰尘、油渍是可避免的，所以建议大家在购机的同时去照相器材店买一块用于擦拭镜头的麂皮（也可用高级眼睛布、显示器擦拭袋代替），放在包里随时擦拭，只要不用硬物去刮和注意保养，GBA SP的屏幕耐磨性还是非常好的。

㈢电池的保护



①虽然锂电池没有记忆效应，但建议大家还是玩到GBA SP的灯变红再去充电。充满后桔黄色灯会自动熄灭，此时就可以拔掉充电器了，并没有所谓涓流充电的说法，继续充也没有效果。当然，也没必要一定把GBA SP的电用到自动关机才去充，玩游戏到一半断电可是非常不爽的事哦，没有存档比什么都重要。而且把锂电池里的电量完全用完还可能会导致过度放电，这对电池的寿命也有不小的影响。

②切记不要边充电边玩，因为GBA SP在充电和游戏同时进行的供电方式是由充电器把电量充到电池，然后通过电池对GBA SP供电，此时比平时充入电池的电流和电压都要大，充电的周期也大大延长，这对锂电池的寿命有非常大的损害。

③不要购买市面上的USB充电头，电脑USB的供电并不稳定，这种插头虽然方便，但长久使用对锂电池的伤害非常大。



这是Tomy2003年6月下旬推出的一款GBA外设，具体功能是使用GBA来红外线遥控新款的Zoids（索斯机械兽）模型进行“对战”。只是这款模型的外形看起来有点笨，而且动作比较单一，不一定适合我们高标准玩家的要求，不过在期待有更好的新产品推出之前还是让我们先看看这款产品吧！

同享屏幕内外的战斗乐趣

硬件大观

Zoids机械兽

操作软件

要玩此款模型需要以下配备：GBA或者GBA SP一台、7月18日发售的1127号GBA游戏《机兽战士》、红外线发射器一个、机兽模型一个。



▲游戏卡带。



▲红外线发射器。



▲游戏主机。



▲Zoids机械兽。

模型各部分配件的作用

玩家可通过Zoids眼睛的亮灯方式判断Zoids的当前状态。背上的炮用来发射BB子弹，这是Zoids的唯一武器，但我个人还是喜欢Zoids的格斗技能，可惜这款模型看来是不可能格斗的。Zoids后面部分的配件还可以感应是否中弹，并计算次数，如果以此为判定，是不是不打中屁股就不算中弹呢？

▼Zoids基本构造。



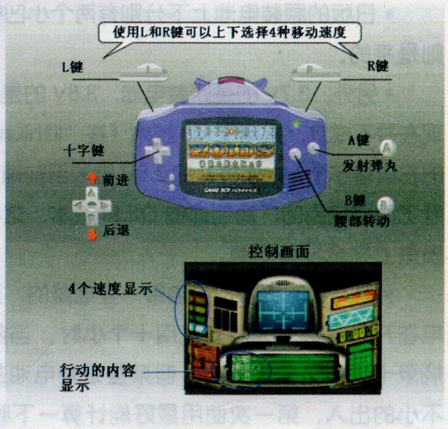
模型的运动方式

Zoids可以前后自由移动，转弯是通过腰部活动实现的，这个与汽车的原理相似。不过在前身转动时，背部的炮也会随之转动，这是行动中瞄准和攻击目标的关键啊，熟练掌握这一操作是取得战斗胜利的关键！

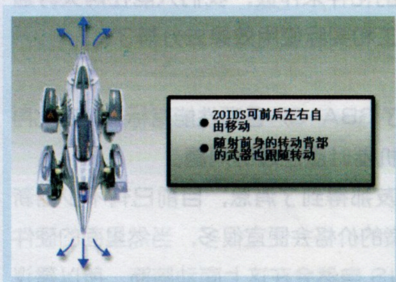
对于一些没有GBA或者不想用GBA来操作的朋友其实也无所谓，只要购买此模型的附属控制器，这样就算没有GBA也同样能轻松遥控，只不过没有操作界面看看罢了。

模型的操作方法及界面

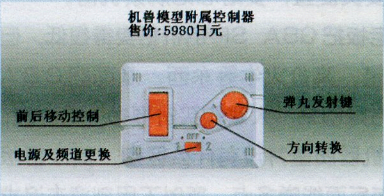
其实操作方法很容易上手，大致上就象小时候玩的遥控模型坦克一样，不过现在有了GBA的画面提示，因此玩家玩起来肯定会更有乐趣！



▲操作画面具体介绍。



▲Zoids运动方式。



▲Zoids模型的附属控制器。

相关产品售价

サイバードライブゾイド01 デイアブロタイガー（ポップアップキット）模型	5980日元
サイバードライブゾイド02 サイクロプス（ポップアップキット）模型	5980日元
GBAソフト「機獣の戦士ヒユウ」游戏卡+赤外線アダプタ遥控	5800日元
GBAソフト「機獣の戦士ヒユウ」游戏卡+赤外線アダプター遥控+スペシャルカラー デイアブロタイガー フルセット	9980日元

口袋弹珠



厂商：NINTENDO
类型：PUZ
容量：64M
存档方式：SRAM

Cotolo

喜欢《口袋妖怪》的朋友一定会喜欢这款游戏，任天堂很成功地从自己的品牌中悟出了商业运作的真理。不过只要稍稍投入，你就会发现这个游戏还真的不错，即便将它从《口袋妖怪》的联系中分离出来，也一样能站得住脚。而且里面众多的怪兽资料更是让游戏的耐玩度一再提升，强烈推荐。

微风

虽然是一款弹珠台游戏，却也出乎意料的好。除了简单的操作和适合玩家年龄层次广外，画面也制作得非常精致，取得高分是游戏由始至终的目标，而取得分数的关键是抓宠物、打特殊关卡和Boss战。作为《口袋妖怪》的招牌，怪物图鉴也继承下来，取得200种左右的怪物可是不小的挑战，对于收集狂来说又有了不小的目标。

Taka

虽然《口袋妖怪》的旋风刮遍了全球，但不知为什么我始终就是不感冒……因而对由《口袋妖怪》衍生而来的这部作品自然也不是特有感觉。不过较之于Sega的《Sonic弹珠台》，还是不难发现本作的要素要丰富许多，光是精灵图鉴就够玩家们忙乎半天的吧。

对应Rom名称：1135 - Pokemon Pinball - Ruby & Sapphire (U)

新约圣剑传说



厂商：SQUARE ENIX
类型：RPG
容量：128M
存档方式：FLASH

Cotolo

回归的感觉令人倍感亲切，让人不由怀念读书时与朋友合力通关的美好时光。然而过短的流程不能不说是游戏的缺憾，很多人在完成之后大呼不过瘾便是最好证明，不过众多的职业选择让人有多次重新玩的冲动。由于没多少时间玩，谨慎地给了个8分。

微风

改编自12年前在GB上发布的《圣剑传说－FF外传》的GBA大作终于在本月登场，Square-Enix果然不负众望，不仅在游戏画面和音乐上有了飞跃，系统上也做出了许多更新。身为剑士的男主角和拥有玛那力量的女主角都拥有各自的剧情，这次的《新约》绝对是本月的最高作，吐血推荐给大家！

Taka

在看到Title画面的同时，我似乎也闻到了Mana的气息。不必多言，只要是SFC、PS时代感受过"《圣剑》系列"魅力的朋友，就会无条件地投入这个新生的世界。别忘了，该游戏也是可以连机合作的，让我们用新的热情来回应对三代的回忆吧。

对应Rom名称：1136 - Shinyaku Seiken Densetsu (J)

传说的斯特菲2



厂商：NINTENDO
类型：ACT
容量：128M
存档方式：SRAM

Cotolo

一代令我大失所望，二代有了一定改观，但总体上还是不如《星之卡比》。故事和画面的风格变化不大，角色的动作新增了一些，适合年龄层比较低的玩家和女性玩家。到底是任天堂和TOSE合作开发的游戏，我还是继续期待《星之卡比》的续集吧。

微风

我们可爱的星星王子斯特菲再度在GBA上出击，虽然同为任天堂的招牌动作游戏，但整体仍然与同类的《星之卡比》有不小的距离。此作虽然在画面和动作都有不小改进，但上手感觉有点飘忽，似乎是制作人员对动作的把握不够，游戏相对比较单调，比较适合年纪小的玩家或女孩，也算得上是小品级游戏中的精品了。

Taka

在继续可爱游戏路线的同时加以动作强化，《Stafy 2》较之一代的进步大家有目共睹。虽说动作进行了强化，但这并不意味着难度就此加大，轻松仍然是游戏的主风格。为了从魔王手中救回母亲，我们的星星小王子再度出发。

对应Rom名称：1143 - Densetsu no Stafy 2 (J)

闪灵二人组



厂商：KONAMI
类型：RPG
容量：128M
存档方式：SRAM

Cotolo

对该系列的动漫并不是很感冒，加上对GBA上的一代的感觉并不是十分好，所以对游戏本身就没有太多去注意。不过在真正上手后才发现，这部作品做得还真是不错，这不仅仅由于本人对RPG天生的喜爱，更得益于各种系统的改良和进化，近期内要是有空可能会看看相关的动画。

微风

《闪灵》在GBA上的第二作终于登场，第一作已经给我们留下了不俗的印象，二代也同样给我们带来了惊喜。虽然游戏的画面还和上一代基本一致，但全新的技能系统和原创的故事都非常出色。因为容量是一代的两倍，游戏加长了不少，系统也趋于完善，三人合体技也是全新的战斗技能。强力推荐给大家。

Taka

虽然之前并没看过《闪灵》这部动画，甚至一点都不了解其内容。但在很短的时间内，我发现自己已经迷上了这个游戏。极具个性的角色和华丽且疯狂的必杀技是最吸引人的地方。如果说玩《火影》是因为受到动画的影响，那么这里恰恰相反，我是因为这个游戏而迷上《闪灵》这部动画。

对应Rom名称：1144 - GetBackers Dakkanya - Jagan Fuuin! (J)

火影忍者 木叶忍法帖



厂商：BANDAI
类型：RPG
存档方式：256K SRAM
容量：32M

Cotolo

大人气动漫改编的游戏，不知道是不是对该系列好感度一直很高的缘故，非常喜欢这款游戏。与其它机种上发售的“《火影》系列”不同，该游戏的类型是标准的回合战略RPG，通俗地说就是和FC早期那几个《龙珠Z》的系统类似。多重影分身，刻苦修炼中……

微风

《火影忍者》可说是目前最热门的漫画之一，本作完全忠实于原作故事，对于掌机来说画面几乎无可挑剔，只可惜WSC的声音效果实在够差。游戏采用回合制战斗的方式，经常使用某类忍术能提升熟练度，把Naruto培养成小李一样的体术高手也不是没可能，目前正在攻关中，喜欢该漫画的读者也不要错过哦！

Taka

看到开场动画中第四代火影封印妖狐的一幕就让人热血沸腾，《火影》一直都是我最热衷的动漫画作品，因此对于此题材的游戏自然也绝不放过。我觉得这种游戏类型更能将原作种种——表现，在对GBA《木叶战记》的期待中，让我们不妨先以此游戏来“复习”吧。

对应Rom名称：0178 - Naruto (J)(Rising Sun)

超级机器人大战Compact3



厂商：BANPRESTO
类型：RPG
存档方式：256K SRAM
容量：64M

Cotolo

作为WSC上大受好评的“《Compact》系列”最新作，本作刚一发售便引起了很高的讨论热潮。总体上感觉相比前作提升空间不大，系统的调节到了一个新的平衡点，敌人变弱了。很多人说《Compact》的剧情会让人感受到前所未有的热血，但我还是坚持“《Alpha》系列”最高的信念。

微风

WSC上的《机战》新作这么快就发售，实在是人心所向。游戏继承了WSC上机战的特点，人物特写多且极具魄力，在玩家的反映下追加了前作所没有把战斗画面切掉的设定，还能利用战斗结果在地图上重现战斗的卡通画面，这些都是人性化的改进，相信《Compact3》绝对不会让喜爱WSC上“《机战》系列”的玩家失望。

Taka

虽然没有语音，但光看到《Compact3》的人物头像还是不由让人想起过去的《F》。总觉得现在“《机战》系列”的“更新”有点过于频繁了，没有足够的时间将游戏充分玩透在很大程度上是对其的浪费，要知道时至今日我连《第二次Alpha》都还没打通……

对应Rom名称：0181 - Super Robot Taisen Compact 3 (J)(Independent)

机动战士高达Seed



厂商：BANDAI
类型：ACT
存档方式：256K SRAM
容量：32M

Cotolo

《Gundam Seed》被做成各种类型的游戏在各大主机上推出，WSC自然也不甘落后。不可理解的是在WSC这种柔弱的主机上，居然还有这种狂按键类型的游戏……游戏灵活运用各种特效来展现动画中的原创情景，这还是值得称道的。总有一天我会攒钱购入“天鹅”，但绝不是为了这款游戏……

微风

最近WSC的新作可说是紧跟目前的动漫潮流，又一款遵照原作故事发展的动漫游戏，看过动画的读者对剧情是再熟悉不过。游戏的动作成分很高，在小屏幕里驾驶强袭高达以一敌十的感觉还真不错，游戏画面也非常优秀，败笔仍在音效，把这部游戏当成是《Gundam Seed》的剧情回顾来玩也不错。

Taka

Strike、Justice、Freedom……又一段新的高达史诗诞生。Bandai对动漫类游戏的开发有着自己很深的理解，特别其开发的高达系游戏总能让人倍感亲切。如果单从画面和音效上判断，很难让人相信这是来自于一台掌机。一句话，神奇的Bandai在“神奇天鹅”上创作了一款神奇游戏。

对应Rom名称：0182 - Kidou Senshi Gundam Seed (J)(Rising Sun)

圣斗士星矢 黄金传说篇



厂商：BANDAI
类型：AVG
存档方式：256K SRAM
容量：16M

Cotolo

“这游戏要是在GBA上出就好了”，已经不止一位朋友对我说过这样的话了。在游戏发售前看到开发中的游戏画面甚是期待，拿到该游戏的Rom开始玩之后，才真正明白朋友的话。WSC的声音确实是有点难为情，而游戏的剧情和操作感也没有多少亮点，如果你是真真的圣斗士Fans倒还是值得一试。

微风

一直以来非常期待的WSC大作，不过拿到手后却很失望，游戏画面只比红白机好那么点，剧情虽然忠实原漫画，但游戏系统却比较烂。采用单层画面的行走方式是我比较讨厌的，HP越少Cosmo（小宇宙）越强的设定倒是非常符合事实，总体来说还不如红白机上的那作那么优秀。

Taka

80%的游戏迷都是动漫迷，也许正是在这一“公理”的引导下，一个又一个动漫题材游戏才得以降生。《圣斗士》作为一把衡量动漫资历的标尺，自然也广受游戏厂商亲睐。这部“天鹅”上的《黄金传说》可不是昔日FC上作品可匹敌的，强烈推荐喜欢圣斗士的朋友一试。

对应Rom名称：0183 - Saint Seiya - Ougon Densetsu Hen Perfect Edition (J)(Billy Jr)



GBA	KONAMI	角色扮演	游戏人数:1-4人
	发售日:2003.9.4		售价:4980日元
游戏ROM编号:1113-Shinig Soul 2			

相信大家拿到《光明之魂2》已不少时日了吧。相对于一代,本作无论在剧本还是角色设定上都有了非常大的提高,其中角色养成和贯穿剧情的任务都是使我们更为投入的原因,看来SEGA确实没有令我们失望。经过近一个月游戏,在此特把我的心得放出与大家分享,也欢迎喜欢这个游戏的玩家通过E-Mail与我交流(我的E-Mail是:daodo@163.net)。

图/文:Emu-Zone/微风

《光明之魂2》完全研究

—人物相关—



战士:阿雷克斯

人物简介:

阿雷克斯是曾经打倒暗黑龙的光之战士的后裔,但他对自己的身世还一无所知。目前正处于青春期的他食欲旺盛且精力充沛,他的希望是有一天能作为战士周游世界。

升级心得

作为强力近身攻击型职业,战士实用性最高的蓄力攻击是长枪的连刺(剑蓄力攻击的冲刺距离大大缩短,所以实用性不高),普通攻击则以攻速高的剑为主。最后的技能使所有武器、所有队伍的攻击力上升,是最优先升级的选项;道具效果也是非常好的技能,效果非常明显,在三级时可以使普通药物的效果倍增,倾向于近身普通快攻的读者可把反击升高些,战士主要以强壮和血量为主,敏捷为辅,SP则以30~50为佳,以最便宜的女神之泪一次性回复满的数值为准。

技能介绍	
剑掌握	长剑的威力上升(储气攻击-突进攻击)
斧掌握	大斧的威力上升(储气攻击-回转攻击)
枪掌握	长枪的威力上升(储气攻击-连刺攻击)
盾掌握	盾的防御力上升,挡开敌人攻击
防御力提升	装备防具时,防御力上升幅度加大
道具效果	使用消耗道具的效果上升
反击	给攻击动作中的敌人以大伤害
センツユツ	物理攻击力上升(队伍同效果)

魔法师:帕美拉



人物简介:

她是光之勇者中的魔法师后裔,因此天生具有强大的魔力,以及召唤各种元素魔法的能力。帕美拉的年纪比阿雷克斯大两到三岁,目前正为成为王国首席魔法师而奋斗。

技能介绍	
杖技	法杖的威力上升(储气攻击 - 连打攻击)
火炎	放出火炎的攻击魔法,可贯穿敌人
冰霜	放出冰霜的攻击魔法,可冰冻敌人
雷电	前方落雷的攻击魔法,可令敌人晕眩
龙卷风	追踪敌人龙卷的攻击魔法,可实现跟踪的多段攻击
地狱火	一区域面积燃烧的攻击魔法
魔法盾	一定时间内自身防御力上升
精神	SP回复速度加快

升级心得

魔法师各类魔法的效果都很不错,其中游戏早期火炎的实用性最高,不但是范围攻击,且消耗SP少。后期则以雷电或地狱火为主,雷电范围大攻击力也大,还带有晕眩效果,而地狱火攻击速度则相对快些。魔法师在后期拿到减少蓄力时间的戒指后将变得异常强大,冰魔法可以一定几率冰冻敌人,而且可以通过障碍物反弹,在小场景中有特效。还有高级地狱火,这种魔法可以无视距离、障碍物一律通杀。魔法师的属性点分配基本和暗黑巫师一致,敏捷也根本不用去升。另外,冰火两种技能的纯智魔法师练起来也非常有趣。



忍者：雷禅

人物简介：

雷禅来自遥远东方的一个小国，在这个国家里有使用强力“忍术”的忍者集团。雷禅一生下来就不断接受非常严酷的训练，从而锻炼出非常敏捷的身手并且掌握了各种高级忍术。

技能介绍	
剑掌握	长剑的威力上升（储气攻击 － 剑气攻击）
短剑掌握	短剑的威力上升（储气攻击 － 扩散飞镖）
致命一击	致命一击的几率上升
落物之术	由天空随机落下物体
定身之术	停止敌人的动作
移动加速	移动速度提升（队伍同效果）
替身	由木头作替身（其间不受伤害）
背刺	对敌背后攻击的伤害加大

升级心得

忍者是非常强力的职业，在技能方面可优先升级致命一击和移动加速，这可以充分体现忍者的高速和爆发攻击优势。另外，剑气推进实用性也不错，但对环境把握要非常好，否则很容易陷入敌包围。忍者的另外一种练法是把短剑和致命一击都加满，通过高频率的扩散飞镖把致命一击的几率提高，配合移动加速也可成为高机能的远程攻击角色。属性点以强壮和敏捷为主、血量为辅。这里提一个技巧，因为背刺这个技能需要攻击敌人背后才能发挥威力，而怪物几乎都是围着角色做圆周运动，所以一般情况下很难打到其背后。这时我们可以吸引一堆怪物，然后蓄剑气，利用倒退来攻击后面的敌人从而达到“背刺”的效果，攻击最高可以加5倍，难道这就是制作人员对《D&D》里背刺的理解？

格斗家：萨克斯



人物简介：

他是狼人族的后裔，自幼就拜在一位高人门下学习格斗术，擅长利用爪系武器的近身格斗和自身气的修炼，目前正在为自己能达到更高的境界而进行修行。

技能介绍	
爪掌握	利爪的威力上升（储气攻击 － 回爪突进）
短剑掌握	短剑的威力上升（储气攻击 － 扩散飞镖）
闪避	回避几率上升
致命一击	攻击时，致命一击几率上升
反击	受到攻击时会以踢反击
狂暴	随着HP减少攻击和防御提升
气绝	攻击时令敌人气绝几率上升
回复	自动回复HP（队伍同效果）

升级心得

格斗家以高回避和快速的攻击为主，所有的技能都非常有用，令人难以抉择。本人的练法是最先把狂暴加满，这个技能非常变态，在低HP情况下即使级别不高，能力也能提升到非常强的程度，配合高级的致命一击和武器掌握，即使面对Boss也可以轻易打出999的大伤害！只是这种练法比较危险，推荐给操作能力高的玩家选用。对于以肉搏战为主的格斗家而言，回避也是必须技能。格斗家的成长以敏捷和强壮为主，血量为辅助，因为狂暴是以血量百分比来计算的，高血量能获得不少优势。



暗黑巫师：布拉德斯塔

人物简介：

他是吸血鬼和人类的混血儿，特殊的身份使得布拉德斯塔在背负被诅咒命运的同时，也拥有召唤恶魔、变身等强力的暗黑魔法，目前他正在寻找从小就失散的双胞胎哥哥。

技能介绍	
杖掌握	法杖的威力上升（储气攻击 － 冲击波）
恶魔之息	放出恶魔气息的大范围暗属性攻击魔法
毒刺	前方范围放出毒属性的攻击魔法
黑暗包围	以黑暗包围前方的大范围攻击魔法
变身	可变身为怪兽
魔剑	召唤魔剑的攻击魔法
吸血	可吸取敌人HP的暗属性攻击魔法
精神	SP回复速度加快

升级心得

暗黑巫师的技能都非常实用，带黑暗效果的恶魔之息是远攻必须的魔法，不但范围大、攻击力强，而且蓄力时间短。使用恶魔之息有些讲究技巧，高级的恶魔之息虽然威力加大，但范围反而没有级别低时广，所以在一堆敌人“尾行”时可以不断使用低级（3级左右）恶魔之息进行反击。魔剑虽然蓄力时间比较长，但却是最优秀的辅助魔法，它不但具有跟踪能力，而且可以与其他魔法重叠使用，威力和范围都是一流，在对Boss级怪物或PK时都是不可或缺的魔法。其他魔法相对于这两种则略逊一筹，精神3级就可以了，在高INT时魔法基本很难用完。暗黑巫师以智力和血量为主，强壮则以达到装备要求为准（二周目的高级装备需要40点强壮，这可以在竞技场拿到加强壮的酒来提高）。

弓箭手：瑞恩



人物简介： 虽然无法确定他是否是打倒暗黑邪龙的弓箭手的后裔，但他的实力不容置疑。他察觉到自己所处的森林正被黑暗慢慢侵蚀，动物们不断出现异变，这一切表明光明与黑暗的平衡正在被某种东西打破，为此他踏上了对抗黑暗的道路。

升级心得

弓箭手的技能和一代基本相同，练法比较单一，主要以弓掌握、攻击距离提高和致命一击为主，稍微升级对空在游戏后期对付魔法类怪物有特效。





技能介绍	
弓掌握	长弓的威力上升（储气攻击 － 弓连射）
枪掌握	长枪的威力上升（储气攻击 － 枪之贯通攻击）
距离	弓与枪的攻击距离变长
迷惑	攻击敌人使其把攻击目标转移到自方
对空	对飞行系敌人有更大伤害
森之力	召唤动物伙伴一起攻击敌人
致命一击	致命一击几率上升
回复	自动回复HP（队伍同效果）

龙战士：泰洛斯



人物简介

龙族是生活在大陆熔岩地带的种族，好战的龙族并不满足于长期的和平，一些年轻的龙人都想去世界各地验证自己实力，而泰洛斯正是他们中最出色的一个。

技能介绍	
斧掌握	大斧的威力上升（储气攻击 － 回转攻击）
铁球掌握	铁球的威力上升（储气攻击 － 回转攻击）
盾掌握	盾的防御力上升，挡开敌人攻击
防御力提升	装备防具时，防御力上升幅度加大
破甲	击中敌人后使敌人防御力下降
吐息	受到攻击时会以龙吐息进行反击
霸力	近身的敌人被弱化
耐魔	各种属性的基础魔法耐性上升

升级心得

武器方面我首选斧，虽然威力不如铁球高，但攻击速度和蓄力范围都非常优秀，而铁球只是在普通攻击时的范围占有一定优势。防御力提升是所有近战职业必须的，破甲、霸力、吐息都是近战时非常强力的技能，每提升一级全属性防御就能加8点耐魔更是龙战士的招牌技能，只有盾掌握比较鸡肋。对于近战最强的龙战士，血量和强壮自然是最主要的，敏捷只需要保持能命中敌人就可以了。另外，我感觉近战职业对SP的要求也挺高，虽然不需要经常使用高级别的技能，但100左右的SP才能保证连续作战。

僧侣：普丽穆



人物简介：

凯特鲁族是非常罕见的民族，普丽穆虽然只是凯特鲁族年纪非常小的少女，但继承了光明血统的她拥有强大的精神力和第六感，凭着这些，她和伙伴们一起踏上了对抗黑暗的道路。

升级心得

僧侣可说是专为联机模式而设的角色，其自身的攻击力有限，但拥有非常强大的辅助魔法，有僧侣的存在往往可以使队伍实力倍增。如果以联机游戏为主，魔防、魔抗、祝福这些辅助技能自然是越高越好，而单机游戏则可以放弃杖选择铁球。治愈这个招牌技能以够用为准，光明是非常好的魔法，可以在角色上笼罩一层圣光，敌人接触到就会受到比较大的伤害，而且持续时间也挺长，只是魔法的量消耗比较大，适合后期使用。近战系的僧侣以强壮和魔法为主，因为拥有治愈技能所以可不用提升太高的血量。另外，专攻祝福系的僧侣则可以狂加魔法，通过光明魔法来弥补攻击力的不足。

技能介绍	
杖掌握	法杖的威力上升（储气攻击 － 跳跃攻击）
铁球掌握	铁球的威力上升（储气攻击 － 前转攻击）
治愈	HP和状态异常回复魔法，高级别时可使阵亡的队友复活
魔防	防御一段时间内上升（队伍同效果）
抗魔	各属性的耐性在一段时间内上升（队伍同效果）
祝福	各种能力在一段时间内上升（队伍同效果）
光明	以圣光包围身体并攻击周围敌人的魔法
精神	SP回复速度加快

—PK心得—

竞技场的出现实现了令我们倍感刺激的PK梦。在PK中最重要的能力是HP和攻击力，此外要拥有针对性的防御（物理防御或魔防）。攻击技能则以攻击范围大、攻击力高为主，在低级别时就拥有一定范围的技能是最优的选择。

忍者具有攻击力高、移动速度快，剑气范围比较大的优点从而在PK中占了不少优势，如果配合会心和背刺甚至可以秒杀对手；僧侣的光明魔法也非常实用，范围大攻击力也不错，还可以在身边形成保护圈；暗黑法师以魔剑召唤为主，如果操作好能完成一次高级别蓄力的魔剑将是所有对手的噩梦；魔法师的地狱火和闪电各有优势，地狱火的攻击距离较远，闪电不但能一定几率让对手晕眩，攻击力也强；狼人的狂暴在HP低时是非常恐怖的，但其实这也是一把双刃剑，决胜负或许就在一秒之间；战士系应尽量选择攻击范围广的旋转斧；在目前来看，弓箭手在PK方面相对比较弱，这似乎和现在的网络游戏不符^_^。

—系统研究—

①投掷物品

把物品放在快捷栏里后，按B键就可以使用。按着B键不放则是把物品扔出去，比如说有些地方需要扔炸弹把障碍物炸掉。另外，把物品扔到玩家或NPC身上相当于直接给他使用（例如把天使之翼丢到NPC身上送它回去或把血瓶丢到队友身上帮他加HP）。



②隐藏的场景

某些场景需要完成相关任务才能出现，而某些场景则需要自己在游戏过程中得到地图，并随身携带才能在大地图上看到。也许一些朋友已经发现，这里许多隐藏的场景都在一代里出现过。



③怪物图鉴

这代引入了怪物图鉴这个系统，在游戏中怪物会随机掉落自己的卡片（每种怪物都有）。在皇宫右上角图书馆的桌上那本书就是存放卡片的地方，大家可以把自己在游戏中收集到的卡片收藏在这里。卡片是可以重复收集的，当全系列卡片都收集完后可以获得一个天使变身的项链。



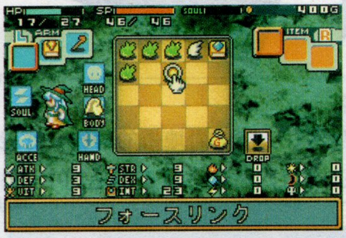
④光之神殿

游戏后期在大地图里会出现光之神殿，可以带一些药品放在四个位置合成更好的药，也可以合成特殊的物品，例如“S”、“E”、“G”、“A”四个字母，四个鼹鼠人偶等。另外，四个同类且级别一样的魂也可以合成一个更高级的魂，5级的魂就可以通过这种方法获得。



⑤光明之魂

角色从一开始身上就携带着一个名为“光明之魂”的徽章，这个徽章可单人使用也可多人一起使用，具有一定攻击力且使用过程会消耗魔法。“光明之魂”的攻击是可以穿过障碍物的，在攻关中许多被封闭的宝箱、特殊物品只能通过“光明之魂”破坏障碍物来获得，而某些特殊宝物甚至只能在联机方式下几个人同时使用“光明之魂”才能得到。在两人同时使用时，“光明之魂”会出现在两人的中间，适当调整位置可以使它的攻击覆盖全部场景。



—BOSS攻略—

虽然每个角色在与Boss对战时的方法都不同，但只要清楚了解到Boss的攻击方式和弱点，近战和远攻两种类型同样都可以对其进行有效打击。

地精要塞BOSS

攻击方式1：喷火攻击（高级模式下火焰会发散出去）

攻击方式2：旋转攻击（高级模式下范围会稍大）

远程攻击职业对付它简直是小儿科，只要保持一定距离就可以轻松消灭；而近战职业相对比较麻烦，只能利用它一次攻击完成后的那段喘息或摔跤的空隙进行蓄力攻击，切记不要太贪心。



巨人坟墓BOSS

攻击方式：震地并引发落石（高级模式下落石密度会加大）

对战这个Boss，远程攻击职业同样可以占不少便宜，只要小心闪开落下来的石头且注意和Boss保持一定距离就可以了；对于近战职业则要充分利用落石攻击之间的空隙。Boss震地攻击的范围不小，不能过于靠近。落石的躲避非常简单，因为落石的影子都非常清



楚，只要离开影子区域就可以轻松躲避。另外，所有角色都可以利用棺材卡住Boss的方法以No Damage的状态将其消灭。

魔女之馆BOSS

攻击方式 － 旋转能量球



战斗一开始必须先破坏魔女背后的画像，否则不能对其造成任何伤害，在这之后要优先解决两个幽灵剑士。魔女释放旋转能量球需要蓄力时间，这时如果角色碰到她会受到伤害，因此远程攻击职业在此仍然有一定优势，而攻击距离比较远的近程攻击职业可以调整位置进行攻击（例如战士的连刺），魔女在移动过程中是攻击的最好时机，总体说来这个Boss难度不大。

妖精之泉BOSS

攻击方式1：尾部冰块攻击

攻击方式2：全屏幕旋转光球攻击

攻击方式3：光之瀑布

游戏中出现的第一个比较有挑战性的Boss，必须攻击其蓄积冰块的尾部才有效。虽然在三种攻击中只有第二种



攻击方式比较难躲避，但真正的难度在于它这三种攻击方式的配合。在蓄积冰块时尽量与它保持距离，这样躲避冰块相对容易；对于光球攻击的躲避则可以站在Boss的45度角位置，在光球即将来到的时候向Boss方向行走就可以了；光之瀑布并没有攻击力，但会把角色冲到最下方且在一定程度上限制移动，这也为躲避前两种攻击大大增加了难度。

海盗船BOSS 1

攻击方式1：旋风斧

攻击方式2：冲刺（高级模式下的冲刺距离、威力都大幅提升）

因为旋风斧会把角色吸过来，所以对它保持距离是非常重要的。而船长冲刺会有一小段准备时间，此时不用急着跑，更不要跑到角落，否则有可能会被逼入死角而受到二段攻击，甚至秒杀，我们只要注意在他冲过来时向90度直角方向走就行了。一如之前，远程职业可以非常轻松对付他，而近战职业则只能靠自己的高防御或高回避在船长放完旋风斧的空隙进行攻击。另外，这个



Boss也可以卡位，位置就在两边的凹入处，Boss由于进不来，只能在外面重复旋风斧，这时对付他简直易如反掌。

海盗船BOSS 2

攻击方式1：触角攻击

攻击方式2：喷墨攻击



这个Boss难度比较大。首先，它的触角攻击分三个位置：左、中、右，其中以左右两边为主。随着船身的剧烈震动，我们需要不断变换自己的位置来躲避，当然这也不能保证绝对不受攻击。而喷墨属于暗属性的攻击，攻击力大且带黑暗效果，好在躲避的方法不难。在墨团出现后，马上控制角色向右，让它跟在自己的后面，这时章鱼会打击船向左倾斜，从而可以加速向左前进。在左边角落等一会儿让墨团跟过来，然后走向Boss，墨团就会自动飞出屏幕了。对于这个Boss，近程和远程攻击职业方法都差不多，速战速决才是正道。

金字塔沙漠BOSS 1

攻击方式1：身体撞击

攻击方式2：分体攻击



沙虫并不难对付，只是要注意必须攻击它最后面的那段身体才能奏效。它的身体撞击有规律，不难躲开，而分体的位置则是随机的，好在空隙比较大，只要操作好也问题不大，在连续消灭它的几段身体后它也就只能等死而已。

金字塔沙漠BOSS2

攻击方式1：剑气（高级模式下具有跟踪能力）

攻击方式2：拔刀



他的能力并不如名字那么强，剑气虽然范围大，但空隙也大，非常容易躲开。在高级模式里的跟踪剑气感觉比一开始还差，只要上下走动就可以轻松避过。对于拔刀，只要保持距离，这招根本无法对角色造成伤害。远程攻击职业对付他非常简单，近战职业只要把握好距离也完全没问题。

冰洞BOSS

攻击方式：龟壳旋转攻击

这个Boss的攻击方式比较单一。铁龟所在的洞穴空间小，而它的身体占据了其中很大面积，所以站位非常重要，



不然被逼到角落HP再多都会被磨掉。攻击方面，首先要把铁龟的腿打掉，否则无论进攻头还是尾巴都是无效的。它在旋转后会有一段停顿时间，找到进攻它腿的最好位置下手即可，不过它的第三条腿不一定次次都伸出来，这稍稍需要耐心等待时机。把铁龟的腿陆续打掉后就可以对其头部进行致命一击了。

恶魔之塔 BOSS 1

攻击方式：和自己一样

完全的复制品，能力和自己使用的角色一样。AI超低，但攻击力却非常高，只要利用它出招的硬直就可以轻松搞定。

恶魔之塔 BOSS 2

攻击方式1：吸血

攻击方式2：光羽下降

攻击方式3：黑羽网

攻击方式4：空中冲刺（二周目出现，位置不固定，范围非常大）



又一个比较有挑战的Boss。她开始使出的第一种攻击方式是我们攻击的最好时机，不过千万不能贪心，因为她下划镰刀的攻击范围非常大，如果没避开就会被带上空中吸血，此外还会让角色产生中毒、晕眩等状态，这对于低防的职业几乎都是一击必杀。第二种攻击方式一般出现在第一次攻击后，只要站在天台稍左下位置，待光羽降下后向右上跑就没事了，远程职业其实可以抓住机会对飞在空中的她攻击^_^。黑羽网比较麻烦，由于没有太确定的安全位，我们只能尽量减少被攻击的次数，此时只要贴近她就有攻击机会，甚至可以蓄力攻击。她的空中冲刺只有在二周目才会出现，停在平台的下方几乎是必中（我的应对方法是，预计她准备冲时从下方走到平台最上面，就可以刚好避过）。解决她后掉出隐藏地图的几率非常高，大家可以多尝试几次。

比那克拉火山 BOSS

攻击方式：捶地并伴随地裂



这个Boss虽然攻击方式单一，但因为血长且不断逼近，还是有一定的威胁性，这里建议大家换上冰属性的武器以打出更高的伤害。Boss的捶地攻击范围不小，如果靠得太近就会被打飞至身后的岩浆地带，这不但浪费了攻击机会，而且会伤不少HP。对于上下的地裂可以切换自己的位置轻松躲开，远程职业对付这个Boss应该比较轻松。

混沌城堡 BOSS

攻击方式1：高级旋风魔法

攻击方式2：冲刺



这个Boss两种攻击方式的配合使用比较让人伤脑筋。旋风魔法是无论哪种职业都不能去碰的，只要有规律地躲开冲刺就行（Boss未冲刺时不需要离它太远）。我们首先向右躲开第一拨冲刺，然后躲着旋风魔法走向中下的位置，保持和Boss的距离，看到它一冲刺就开始向左顺边走（它一抬脚就开始走），这样就绝对能避开它的攻击，之后只要又回到中下位置就可以攻击硬直中的Boss。按这种方法在左右循环，几乎可以不损失HP就解决它。

暗黑空间 BOSS

攻击方式1：潜地

攻击方式2：恶魔之息

攻击方式3：召唤

其中最需要留意的就是Boss的潜地，这种攻击会贯穿整个战斗，完全躲避这一攻击的要点是和它保持一小段距离，沿着场景的边来行走，千万不能因为害怕而跑很远，因为那样Boss的运动规律会被打乱，反而让你无从躲避。召唤和释放恶魔之息是交错出现的，可以自己记住这个规律。Boss潜地后再冒出来的时候以及它进行召唤的时候都是对它攻击的最好时机，这里要注意，如果Boss召唤的是低级的近程攻击怪物要留着别杀掉，这样它就不会继续召唤怪物。在Boss使用恶魔之息时千万不能贪心，算好时间攻击，



不然被打中就不划算了。其实这个Boss只要掌握规律，应该比上面的Boss更容易对付，不过以防万一还是要记得带足加血和加SP的药。

隐藏的地图

①克瑞达婆婆的井户

打完第一关地精要塞后，与皇宫门前的一个老婆婆交谈就会出现这个场景。在床上消灭两个史莱姆可得到一个小史莱姆道具，之后通过后面的井就可进入迷宫，这里的怪

物只有史莱姆和蝙蝠，因此比较容易出史莱姆卡片（可用于和酒店的人交换），完成关卡后再与老婆婆交谈可获得爆龙魂。



②隐藏的道具店

在妖精之森剧情后，在酒吧里能看到皇宫卖道具的女老板在喝闷酒，与她交谈就能找到地图上隐藏的道具店。这里能买到一些不常见的东西，比如可以把物品扔得更远的戒指、各种表情、获得隐藏物品所必须的爆弹等。地鼠可以通过爆弹或在联机时用光明之魂消灭，在道具店里还能找到皇宫道具店老板要的执照，把执照交给老板后可以得到一枚戒指，虽然属性不怎样但却能卖个好价钱，完成这次任务后道具店回复药品的价格也会恢复正常。



③迷之漂流岛

在海盗船的关卡里，和海盗船长谈话中得知有漂流船这一地方。通过关卡后再回来打败一次海盗船长，就可以在大地图里发现漂流船这个新场景，这里和海盗船大致相同，没有特别物品获得。



④香菇森林

在通过冰洞关卡后，去找红鞋子任务中那个小女孩就能使这个场景出现。收集路途中的香菇可以拯救晕倒的老爷爷，收集小花能换得特殊物品，只可惜回城后老爷爷回赠的物品——一个随机类型的香菇只能用于加血。



⑤太古的森林

完成恶魔之塔关卡后，在红鞋子女孩那间屋子里会出现一条隐藏通道，进去之后会看见正在修炼的骑士团副团长，与他谈话就可以找到这个隐藏地图。这个关卡和一代的第一关基本相同，怪物都比较容易打，物品也不错，是练级打宝的好地方。通过一次后再次进来可以发现这里由原来的春天变成了冬天，关底Boss也由一条火龙变成了冰龙。而此时在这里能得到一个雪人，把雪人送给皇宫厨房隐藏通道里的那个想看雪小女孩，可以得到一个能够增加武器和道具栏一列的道具。



⑥孤岛的迷宫

这个场景的获得难度非常高，方法是在游戏过程中杀死怪物后随机出现，而出现几率比较大的怪物是恶魔之塔上的恶魔和混沌城堡里放恶魔之息的飞行魔鬼。因为这个关卡的地形非常狭窄，而怪物又以飞行系远程攻击为主，所以难度相对比较高。在这里虽然宝箱不多，但从怪物身上能打出不少好装备。



⑦被忘却的地牢

这张地图是竞技场的奖品。地牢里的敌人虽然级别都很高，但绝大部分都是近身作战的怪物，所以难度并不大，相反经验却非常多，能打出的装备也相当不错，这里出现的新怪物似乎是某位制作人为自己设计的形象（笑）。

⑧勇者的迷宫

在通过竞技场十个关卡后就可以从售票员那得知“勇者的迷宫”这个地方，此后从大地图里就可以进入。这是游戏中难度最大的关卡，还有许多其他地方没有的强力怪物，其中有一种新怪物拳击猫不但移动速度快，攻击范围和攻击力都非常强，对于远程攻击职业简直是噩梦！当然这里出的物品也是所有地图中最好的，想打装备的玩家可以来这里尝试。



魔法抗性的提升

因为许多高级怪物都是使用魔法攻击的，因此提升角色的魔法抗性非常重要。人物具有6种魔法属性，分别是火、冰、雷、光、暗、毒，在受到魔法攻击时可提升角色的相应的原始抗性，但如果被该种攻击杀死则会无条件降低一点原始抗性，6种魔法属性的原始抗性都可以提升至最少20点（不包括装备加成）。下面是一些提升原始抗性的方法介绍。

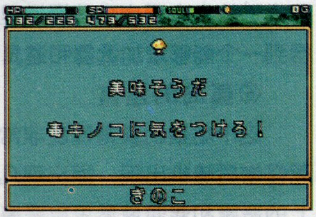
①火属性防御的快速提高

在皇宫外有一个火堆，让角色站在火堆上烫有一定几率增加角色的火防，而且并不会损失HP，只要有耐心就可以把自己



的基础火防提高到最高20。

②毒属性防御的提高



在香菇的森林里能找到许多毒蘑菇（和香菇的模样相同，但名字不同），这些毒蘑菇吃一个会轻度中毒（在HP非常低时回城吃），不断吃就能提升毒属性的原始抗性。

③暗属性防御的提高

恶魔之塔一开始的场景会有个暗属性的骷髅陷阱，站





在上面会受到伤害，如果有足够的钱就可以背上药在这里提升自己的暗属性原始耐性。考虑到后期许多高级怪物都是暗属性攻击，所以花钱来换暗防还是有价值的。

另外，在普通模式和高级模式下的竞技场里能分别获得一个毒属性、光属性都加100的手套和电属性、暗属性加100的头巾，可以放在物品里随时拿出来装备，非常实用，只是这两件装备的防御都只有1……

任务介绍

(1)流行的红鞋子



游戏第一关的某个柜子里能得到一双红色鞋子“赤いクツ”，将它还给图中的那个小女孩，她会给你一双青色鞋子“青いクツ”作为报答，而这双青色鞋子在店里能卖个好价钱。



(2)拯救公主

在第一个关卡一地精要塞的一个场景里碰到一队地精开会，把它们干掉后打破房子里的柜子能得到一把钥匙，这把钥匙用于开魔女之馆里囚禁公主的房间。

(3)拯救冒险者

在游戏第二关墓地会遇到两个木乃伊在交谈，先别急着去打扰它们，等它们自己走上去把墓碑挪开时再冲出来干掉它们，就会在墓碑下面找到一个白色的灵魂。在之后遇到一个紧跟你的幽灵时，把这个灵魂扔到他身上可以使其复活，原来他就是游戏开始指导你的青年（另外，也可以用在店里买的800元的复活药救他）。





(4)失落的阳伞

在妖精之泉这个关卡里，会遇到几个偷了厨房东西的盗贼在喝酒庆祝，暂时不要





打断他们（听他们的谈话很搞笑），一会儿后他们就会把偷的物品拿出来展示（其中的三个都是HP回复道具，而另外一个蓝色的阳伞则是皇宫店里一位女性的物品），此时冲出来把小偷消灭取得阳伞并送回给皇宫左下角房间的那位女性，在对话中她会询问是不是你偷的，选择选不是“いいえ”，她就会送给你3000元（如果选择是则什么都没有……）。

(5)炸地鼠



在大地图隐藏道具店里的一个场景有地鼠从三个口不断冒出来，带够两个炸弹看准机会把它炸死就可在隐藏通道里发现金色宝箱。最好站在最下面



炸，这里能得到一个变身为地鼠的指环，变身为地鼠后不能进行攻击（只能投炸弹），同样敌人也不会攻击你。

(6)寻找香菇老爷爷

经过几个关卡后，在原来换红色鞋子的小女孩那个房间里桌旁的老爷爷不见了，与小女孩交谈得知老爷爷去找



香菇很久都没回来。然后在大地图里找到香菇森林这个关卡，途中能取得一些香菇（要注意保留起来不要丢了）。在发现那个倒在地上的老爷爷后，只要

把香菇扔在他身上就会让他苏醒（香菇有两种，不要扔那种毒菇），接着再扔一个天使翅膀送他回家，此后再去他家可以得到一个奇特的香菇作为回报。

(7)探望医院的小孩



在香菇森林里能收集到花朵（出现的几率比较少，可以反复来这里收集），收集够10个送给医院床上的小孩，他就会送一个花戒指给你。这个戒指的作用是物品出现率加1，用于打装备效果非常不错。

(8)被海盗抓走的孙子

在进入海盗船之前，在皇宫的最左下的小窗口里能发现外面有封信，出去捡起来后和上面的老爷爷谈话，得知他的孙子被海盗带走了。带上两个以上的炸弹进入海盗船，其中有个场景没有任何怪物，左边有几个木桶（把炸弹投到中间可以一次性炸开四个木桶），用炸弹炸开木桶会找到一个小孩，把天使之翼丢到小孩身上送他回去，回城后老爷爷会送你一瓶强壮加的酒。





(9)公主的礼物

完成沙漠那关再回到皇宫得知公主被抓走了，之后在冰洞里能找到被冻成冰块的公主，只要把周围几个大雪人消灭后再直接攻击冰块就可以救出公主。因为冰块防御力非常高，普通攻击效果不大，在此使用火属性武器或爆弹来攻击冰块就很容易了。完成事件后回皇宫和公主谈话可以得到一个召唤雪女的魂，这对后面炎之洞穴非常有用。

(10)编辑部的任务





在皇宫外能看到Fami通编辑部找装备的告示牌，在皇宫完成小红鞋任务房间的右边秘道黑白处向上走就能找到Fami通编辑部。在这里用编辑们喜欢的东西可以和他们换卡片，左数第一个要的是葛布林斧头，第二个要的是旗袍，最后一个要的是皮帽，这些装备可以在游戏途中获得，也可以在酒吧吧台里面左边的隐藏通道里找到（要进入吧台必须在最后一关等老板打开门才行）。得到四张卡片后可以去光之神殿合成。

(11)封印的魂



恶魔之塔里有一个宝箱是被三道铁门锁住的，而铁门钥匙在本关的恶魔身上，所以消灭恶魔就有一定的几率掉出钥匙，当获得三把钥匙开门之后，就能从中获得一个高级的魂。

游戏秘技

(一)武器合成BUG

①首先准备三块矿石。

②准备两个只装了一元钱的钱袋。



③把准备好的三块矿石放上打造台，铁匠伸出手向你要钱时，把准备好的两袋一元钱的钱袋替换已经放上去的其中两块矿石（拉着钱袋直接从手上按上去），这样就可以开始打造了（从而省下了两块矿石）。

(二)无限金钱复制BUG

①准备好三种矿石，矿石质量无所谓。

②把所有金钱都放到身上。

③把准备的矿石放在打造的位置，并把所有的金钱都放到铁匠手上。





④在铁匠询问你是否确认开始打造时，选择否。

⑤把所有的金钱提到三个矿石所在位置的其中一格。

⑥再把所有的金钱放到铁匠的手上。

⑦再选择一次否。

此时你会发现你的金钱已经成功复制了，之后只要重负⑥、⑦步骤就可以得到足够多的金钱。

(三)制作天价石头的BUG

矿石的价格和制作武器的质量息息相关，游戏中得到的矿石一般都在10~5000元之间，当然也可能拿到更高价的矿石。下面就是利用游戏的Bug让自己的低价矿石轻易变成极品矿石的方法。

①先准备四块矿石和一袋钱，钱越高越好（比如10万）。

②把需要改变价格的矿石放在道具栏的第二格，第一格可以任意放道具。



③和铁匠对话，把另外三块石头放在打造台上，并把准备好的钱放到他手上。



④铁匠询问是否开始打造时选择否。

⑤再把这袋钱替换掉三个矿石的其中一个，然后把钱袋拉回铁匠手中，询问是否打造时，再选择否。



⑥此时道具栏第二格矿石的价格就变得非常高，用它来做打造材料，极品装备就唾手可得了。

㈣装备的属性转换BUG

①首先要注意需要转换属性的装备必须具有前缀（附加属性），确定后把该装备放到道具栏的第一格（左上角）。

②把身上的金钱都存入银行，留下一个一元的钱袋，并准备三块矿石。



③去铁匠那把三块矿石放到打造台上，而一元钱袋放到铁匠手上，然后按上拖到其中一个打造台替换一块矿石。



④在把钱放回铁匠手上，在询问是否开始打造时选择否。

⑤此时会因进制转换的错误，第一格的道具属性前缀就会发生改变！但这并不是对所有武器都适用。

㈤无限的天使翅膀

有时在游戏过程中被杀死，之后为了去买天使翅膀又得走不少路很麻烦。其实在死后睡的床左边有个隐藏通道，进去能找到一个天使翅膀，而且死后还会再出现，可以无限拿取，这着实为大家省了不少路。



不过想依靠这招来赚钱就不实际了。

㈥隐藏角色



一周目通关后可以使用隐藏人物——倒数第二关的敌人暗黑魔法师（即一开始的暗黑魔法师的哥哥）。他的技能和可选的暗黑魔法师一样，只是初始点数全为18。

㈦音乐鉴赏模式

要进入游戏的音乐鉴赏模式必须把一位角色练至最高的200级。在此条件下，于游戏一开始的SEGA标志出现时迅速输入“上下上下左右左右上右下左B”（怎么这么熟悉的输入顺序？），成功后会听到特别的音效，然后在选择游戏模式的画面按住开始键后按下A键后就能进入音乐鉴赏模式，其实大家在皇宫门口的告示牌里就能看到这条秘技。

疑问篇

①史莱姆宝宝



老婆婆的井户那个场景，在床上干掉两个史莱姆后能拿到一个小史莱姆，其作用不明，说明上写着“宝贝不要哭泣，战争就是充满悲伤的”。

②打造需要的工本费

经过反复实践得出结论，打造出高级武器与支付给铁匠工本费的多少无关（他伸手向你要的钱），只与矿石的质量有关，高价矿才是打造高级装备的必需，真是一项奇怪的设定。

③奇怪的两个人马



这张图的情况本来是不可能出现的，但确实存在，难道需要什么条件？

打造的心得

利用天价矿石能更容易获得高级装备，下面就是我在这方面的一点心得。



①三块天价水晶矿有非常大几率获得七级全光属性装备。



②三块天价黑矿有非常大几率获得七级全暗属性装备。

③两块相同的矿加一块其他矿的搭配打高级武器的几率非常高，不同

类型的矿石能获得各种特殊属性。

④三块不同类的矿石一般能打造出加攻击的装备（我的那把对飞行和不死系加 150% 攻击的黑剑就是用这个组合出来的）。

⑤三块龙鳞、三块头骨是打造特殊套装的必备。



建议大家使用模拟器的即时存档来打造，这样会轻松很多，不然重复开关 GBA SP 是非常累也非常损机的事。另外，三块矿石的顺序和质量决定了打造物品的类型，而且固定在有限的几种装备，打造多次都没有自己所需的物品时可适当改变一下顺序或改变一下矿石的价格。具体的大家可以亲身去实践，我目前打造的最好装备是暗属性吸血 5% 且加 20 的七级战斧。当然，龙神套装、混沌套装、风魔套装等极品还是要靠大家在游戏中去收集 ^_^。

这里给大家附带一份大致的装备前缀效果表，希望对大家有用。

01 力的	力量 +2	1A 必杀的	会心一击 +8	33 星的	火 冰 电三防 +10
02 怪力的	力量 +4	1B 旋风的	攻击速度 +2	34 太阳的	火 冰 电三防 +15
03 刚力的	力量 +6	1C 疾风的	攻击速度 +4	35 混沌的	光 暗属性防御 +15
04 巨人的	力量 +8	1D 辉く	攻击 防御 敏捷 +5	36 古びた	蓄力攻击 SP 消耗 −1
05 技的	敏捷 +4	1E 夜的	攻击 +8 防御 +8 敏捷 −10	37 古的	蓄力攻击 SP 消耗 −2
06 名人的	敏捷 +8	1F 守り	防御 +3	38 太古的	蓄力攻击 SP 消耗 −3
07 达人的	敏捷 +12	20 防护的	防御 +5	39 魔力的	SP 恢复速度 +1
08 神技的	敏捷 +16	21 坚固的	防御 +7	3A 魔导的	SP 恢复速度 +2
09 知惠的	智力 +4	22 铁壁的	防御 +9	3B 精神的	蓄力攻击蓄力时间 −5
0A 悟り的	智力 +8	23 い	受诅咒的	3? 地狱的	蓄力攻击蓄力时间 −8
0B 贤者的	智力 +12	24 诸刃的	攻击 +10 受诅咒的	3C 动的	吹飞几率 +8
0C 智的	智力 +16	25 死神的	攻击 +15 受诅咒的	3D 静的	吹飞几率 −8
0D 命的	活力 +4	26 赤的	火防 +10	3E 战士的	攻击 防御 +3
0E 生命的	活力 +8	27 耐火的	火防 +20	3F 骑士的	攻击 防御 +5
0F 森的	活力 +12	28 青的	冰防 +10	40 勇者的	攻击 防御 +7
10 大地的	活力 +16	29 耐冷的	冰防 +20	41 派手な	价格上升
11 圣なる	对不死系伤害 150%	2A 黄色的	电防 +10	42 豪华的	价格上升
12 神圣な	对不死系伤害 200%	2B 耐雷的	电防 +20	43 反射的	性能不明
13 风的	对飞行敌人伤害 150%	2C 绿的	毒防 +10	44 幻的	青蛙的几率 5% 以上？？？
14 神风的	对飞行敌人伤害 200%	2D 耐毒的	毒防 +20	45 幻影的	青蛙的几率 10% 以上
15 血的	给敌人伤害的 2% 的 HP 回复	2E 白的	光属性防御 +10	46 妖精的	敌人状态攻击魔法无效
16 吸血的	给敌人伤害的 5% 的 HP 回复	2F 耐光的	光属性防御 +20	47 幸运的	物品出现几率 +1
17 魂的	给敌人伤害的 2% 的 SP 回复	30 黑的	暗属性防御 +10		
18 灵魂的	给敌人伤害的 9% 的 SP 回复	31 耐暗的	暗属性防御 +20		
19 会心的	会心一击 +4	32 月的	火 冰 电三防 +5		

图／文：圣撰组工作室／John

游戏研究

地球消亡之日 超级机器人大战D

GBA	BANPRESTO	SLG	1人
	2003年8月1日		自带记忆功能
卡带（64M）	-		4800日元
游戏ROM编号：1120-super Robot Taisen D			

— 系统 —

▲主角机的武器名称变更

不仅是主角的姓名和座机的名称可以修改，连武器的名称也能自由定义！于是，敌人将遭受到我们“874之剑”、“火星YY粒子炮”等终极BT武器的沉重打击^0^。



▲Combo系统

利用具有Combo属性的武器，如光束剑等给处在一条直线上的复数敌人同时造成伤害的攻击系统，依靠驾驶员的Combo特技发动。

▲GodMars系统

《六神合体火星神》主角名神タケル的独特能力，在座机ガイヤ－的HP降到1/2以下时自动发动，与ゴッドマ－ズ合体。不过，如果ガイヤ－或ゴッドマ－ズ被击坠就会强制Game Over。



▲歌系统



《Macross7》中三名歌手的独特能力，歌声不仅能够提升我方同伴的状态，还能对原始恶魔（プロトデビルン）系敌人造成伤害。每首歌消耗歌手一定的歌EN，而歌EN会以每回合5点的速度回复。

▲PP系统和技能部件系统

本作的PP点只能用于驾驶员的能力提升，而特殊技能则必须通过新增的技能部件来附加。技能部件就好比给驾驶员使用的强化部件，除了能附加特殊技能外，也有部分种类有提升个人能力的效果（另：本作的PP点只能在升级时取得，击坠敌机不能获得PP点）。

▲改进的合体攻击系统



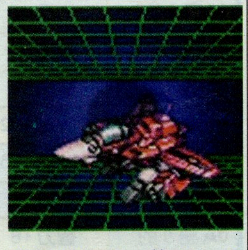
本作的合体攻击仍然是在机体周围8格距离内有效，但是可以让队友进行援护攻击，也可以用合体攻击为队友提供援护，实用性大大增加。

▲更多体贴的设定

本作在《机战R》的基本系统上加入了很多《机战OG》的系统设定。在战斗画面按B键就可以取消战斗画面，同时给出无战斗画面时的状态显示；在战斗前的对话部分按R+A键能够快速翻页，B键可以浏览历史记录，按L键就可以跳过全部对话直接进入战斗；敌我机体行动或者战斗的时候（无战斗画面），按住R键便能使游戏进行提速。

— 隐藏人物／机体 —

★VF-1J バルキリー 或VF-11CFA サンダーボルト



在『う 市 エースミリア！』这一话开始之前选择「ガムリンのため 体を探す」，若ガムリン的击坠数达到10，VF-1J和VF-11CFA可以在出击前选择；击坠数在6到9之间只有VF-1J可以获得；击坠数在5以下，则不能获得隐藏机体。

★グラキエース和ファービユラス

在『アイスドール グラキエース』这一话中，用主角说得グラキエース；



『 きあう魂の行方』一话里选择「システムカットしない」。

★ウエントス和ストゥディウム

在『 命の 』这一话里选择「 を く」;『私に、さよならを』里选择「システムカットしない」。

★ガンダムMk-III



在『 !ギシン星 帝国ベガ 』一话中选择分支「木星に向かう」,之后在『ジュピタ ミラ ジュ』一话入手。

★νガンダムHWS装着型



在『 !ギシン星 帝国ベガ 』结束以后选择分支「カイラスギリー攻略作 に参加する」,『カイラスギリー攻略 』开始之前,アムロ击坠数达到50就能入手。

★フルアーマーZZガンダム



『 の父 の子』这话开始的时候,ジュドー和ルー的击坠数合计达到40即可入手。

★ハマーン和キュベレイ



『 の父 の子』结束后选择分支「エンジェル・ハイロウ攻略 」;在『狂乱のエンジェル・ハイロウ』后半部分开始的时候,アムロ、シャア、カミーユ、ジュドー四大NT击坠数合计达到400即加入。

★カテジナ・ルース和ゴドラタン、クロノクル・アシャー和リグ・コンティオ

『 の父 の子』结束以后选择「エンジェル・ハイロウ攻略 」;于『幻 と踊れ』一话中留着カテジナ和クロノクル不要攻击,先击落タシロ,那么两人便会自动撤退。接下来在『狂乱のエンジェル・ハイロウ』前半部分,让ウッソ与カナジナ、クロノクル战斗,再于后半部分中用ウッソ分别说得カナジナ和クロノクル,即可将他们击落。版面结束后的对话中发生クロノクル被捕获的事件,两话以后二人即加入我方。(还有部分不确定因素存在)

★V2アサルトバスターガンダム



『 の父 の子』结束后选择分支「エンジェル・ハイロウ攻略 」;于「狂乱のエンジェルハイロウ」一话开始的时候获得。

★ヴァイエイト、メリクリウス





在『ザール 指令クロッペンの挑 !』一话前,ノイン和ヒルデ的击坠数合计达到20以上,版面开始前全部入手;如果只有10~19,那么メリクリウス不会入手;10以下什么都没有。

★B・D和ヴィルデ=ザウ



于『背中ごしのセンチメンタル』一话的最后一个版面将B·D驾驶的ヴィルデ=ザウ击坠即可使之入手。

★マーグ和ゴッドマーズ



于『 河の虎』一话中,用タケル说得マーグ;再于『 り高き反逆者』里说得一次。

『 の父 の子』一话选择分支「旧エリオス へ向かう」。

『暴かれた真 』一话,先用タケル说得マーグ,再用タケル击落マーグ,マーグ会幸存下来。如果是其他人击落マーグ,那么他就此死亡!

『暗 の皇帝』结束时选择分支「ギシン星 帝国へ向かう」,在『反乱惑星の !』里便可以使用マーグ驾驶的ゴッドマーズ了。

★ロゼ和ゼーロン

首先参考上一条,マーグ不能在『暴かれた真 』中死亡。



于『暗 の皇帝』中,用タケル说得ロゼ。

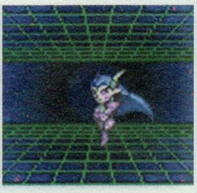
『暗 の皇帝』结束后如果选择了「ギシン星 帝国へ向かう」,那么『反乱惑星の !』一话便能使用ロゼ驾驶的ゼーロン;要是选了「惑星ラクスに向かう」,ロゼ则在『"破 "の意味』一话加入。

即使没有成功说得ロゼ,他也会作为コスモクラッシャー的一名乘员加入我方。

★ダルタニアス追加武器

『 の父 の子』结束以后选择分支「旧エリオス へ向かう」,那么『反逆のクロッペン』一话中,ダルタニアス就会追加"キャノンキュービック"、"火炎アタック"、"火炎十文字 り"、"超空 エネルギー解放"四件武器。其中,"超空 エネルギー解放"一招必须在气力140以上并和敌机体相邻时才会显示出来。

★シビル



『暗　の帝王』结束后选择分支「惑星ラクスへ向かう」，在『　け　河にオレたちの歌』中让バサラ击倒还未复活的ゲペルニッチ，她复活后シビル作为中立方出现，让シビル和ゲペルニッチ相邻发生剧情，则过版后加入。

★ギギル和FBz-99Gザウバーゲラン

『暗　の帝王』结束后选择分支「惑星ラクスへ向かう」，在『　け　河にオレたちの歌』中让バサラ击倒还未复活的ゲペルニッチ，她复活后シビル作为中立方出现，让シビル和ゲペルニッチ相邻发生剧情，则过版后加入。

— Mini 游戏 —

规则

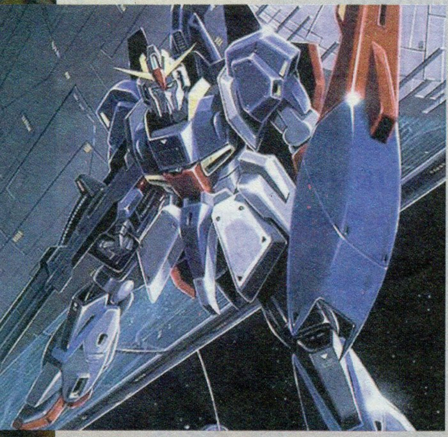
1. 敌我双方命中率锁定100%，"集中"无效，不过"ひらめき"有效。

2. シールド防御、普通防御、援护防御发动可能。

3. クリティカル（CT）发生不能。

4. 击ち落し、斩り返い、カウンター等驾驶员特殊技能发动不能。

5. マッハスペシャル、ゲッタービジョン、真マッハスペシャル、ハイパージャマー、分身、オープンゲット等机体特殊技能发动不能。



STAGE 1

将ウッソ移动至マーベット旁，利用マーベット的援护[八手ビーム・サベール]将右边敌机先击坠；マーベット用[ビーム・バズーカ]将左边敌机击坠即可。

STAGE 2

将ギュネイ移动至如图位置，用[ビーム・アサルト・ライフル]攻击；ウッソ用[ビーム・サベール]即可将敌机击坠。



STAGE 3

将マーベット机移动至シュワルツ旁，利用其援护[2连マルチ・ランチャー]攻击；シュワルツ再用最后一招[ミサイル]解决。

STAGE 4

マーベット机移动至如图位置，用[ビーム・ライフル]即可将左上敌机击坠；ファ变形，移动至指定位置过关。



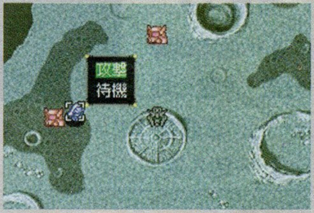
STAGE 5

ギュネイ移动至水中距离敌机3～5格的位置，用[ミサイル]攻击；再由ウッソ移动至如图位置，用[八手ビーム・サベール]方能解决。



STAGE 6

カミーユ用"突击"后向右移动一格，以ファ为援护用[ハイパー・メガ・ランチャー]可将右方敌机击坠；ファ变形，移动至如图位置，结束此回合，敌方移动时只要选择防御即可过关。



STAGE 7

隼人加"直击"用[ミサイル]将ドゥカー打成半条命；再由ジュンコ用[ビーム・バズーカ]将レンダ打成半条命；最后用シュワルツ，オリファー一人补一下就行了。オリファー要用"加速"。

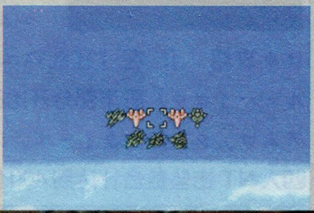
STAGE 8

铁也"加速"移动至敌机下方，用[ブレストバーン]攻击后由ボス补给；将甲儿降到地上，移动至如图位置，用合体技[W マジンガーパンチ（Z）]解决就行。



STAGE 9

アムロ和ハロ用"加速"，カミーユ，ジュドー，ヒイロ变



形，移动至如图位置，结束此回合，敌方移动时只要选择防御即可过关。

STAGE 10

ブライト先用[大型メガ粒子炮]轰击最左上角的敌机；ロジャー加



“热血”，用[ミサイル·パーティ-M]向左轰；最后用トロワ加“热血”在如图位置[マイクロ·ミサイルM]轰击。

STAGE 11

ドッカー使用“气合”；VF-17DナイトメアF变形为VF-17DナイトメアB，让バサラ对ガムリン唱[Holy Lonely Light]ガムリン使用“加速”移动至ドッカー身边，由ドッカー援护用[小口径レーザー炮]攻击；最后由ドッカー用[一肩齐射]作终结。



STAGE 12

オリファー“加速”移动到敌机附近用[バルカン]炮攻击；再由ジュンコ用[ビーム·バズーカ]攻击；最后将さやか移动到ジュン正下方，用[スカーレットビーム]加援护解决。

STAGE 13

第1回合将マーベット使用“不屈”移动到桥下方的水中，待机结束回合，敌方进攻一律选择防御；第2回合再次使用“不屈”移动至桥上



方的水中，待机结束回合，仍选择防御至第3回合移动到指定地点即完成此关。

STAGE 14

将アムロ机体分离，“加速”后移动到如图位置，用[ビーム·ライフル]将下面的敌机击坠；再由ブライト用连装[ミサイル·ランチャー]将剩下的一个搞定就行了。



STAGE 15

金龙用“ひらめき”，“热血”后，用[マイクロミサイル]攻击；バサラ加“气合”、“热血”，用[Power To The Dream]送对方上西天。



STAGE 16

第1回合移动至如图位置待机，第2回合移动到目的地即可。



STAGE 17

クェス用“突击”，移动到如图所示位置，用[メガ粒子炮]击坠上面的敌机；ブライト对ギュネイ用プロペラントタンク回复EN；ギュネイ用[メガ粒子炮]攻击下面的敌机；最后ブライト用[对空レーザー炮]将其击坠。



STAGE 18

将剑人分离，分别由弹儿、ベラリオス用[ガンパーカッター]和[クロー]攻击；最后将剑人重新合体，移动至敌机旁，用[トランセイバー]搞定。



STAGE 19

向左移动到如图位置，待机结束此回合，敌行动时全部选择防御即可过关。



STAGE 20

将ヒイロ降到地上，移动到カトル身边，用[マシンキャノン]加援护将最左边的敌机击爆；张五飞、デュオ、カトル、トロワ都加“热血”；张五飞向下移动，用[ツインビームトライデント]将最右边的敌机收拾掉；デュオ下移，用[ツイン·ビーム·サイズ]把中间两个都搞定；最后トロワ和カトル分别用[2连装ビームガトリングガン]和[ヒート·ショーテル]把余下的都搞定。



STAGE 21

カミーユ加"热血"后用[ハイパー·メガ·ランチャー]攻击最左边的敌机；シャア加"直击"将刚才援护的敌机击爆；最后アムロ"加速"抵达目的地。



STAGE 22

ゼクス使用"ひらめき"后下移，用[エナジードレイン]攻击左上的敌机；ノイン对ゼクス用"信赖"、"再动"；ゼクス移动到右上的敌机下方待机；ノイン向下移动3格，用[スパイダーネット]攻击下方敌机，结束回合，敌行动一律选择防御。



STAGE 23

ひかる直接移动至指定位置右侧一格；マリア使用"加速"移动到デューク下方与他合体，再次使用"加速"移动到指定位置的左边一格，结束回合，敌行动一律选择防御。



STAGE 24

トロワ在如图处用[マイクロ·ミサイルM]轰击ヒイロ和デュオ；デュオ原地"自爆"；ヒイロ移动到敌机旁待机；ノイン对ヒイロ用"再动"；最后ヒイロ"自爆"。



STAGE 25

アムロ用"加速"、"魂"、"觉醒"，向下移动进母舰；ブライト用"加速"、"突击"后向下冲；ノイン对ブライト用"再动"，直到敌机进入母舰射程，用[大型メガ粒子炮]攻击；最后アムロ发进，给敌机最后一击。



STAGE 26

ゲッター1变形为ゲッター2，隼人使用"ひらめき"、"加速"移动至如图位置，用[トリルストーム]攻击右边敌机；ウッソ使用"ひらめき"、"狙击"，移动到隼人左边第二格，用[ビーム炮]攻击右敌机；省吾"加速"移动到ウッソ和隼人之间，用[レーザーオーブガン]把右边敌机解决掉；マーベット使用"不屈"，移动到左边敌机上方待机，结束回合。防御过敌方进攻以后，省吾再"加速"到クロノクル旁就收工了。



STAGE 27

ケンジ用"ひらめき"，ナオト用"热血"，アキラ用"加速"，移动到如图位置，用[コスモレーザー]攻击敌机，结束回合，敌方攻击防御。



アキラ继续用"加速"向上移动，攻击一律防御，移动至指定地点即算大功告成。

STAGE 28

ヒルデ使用两次"激励"，デュオ用[バスター·シールド]，ヒイロ用[ツイン·バスター·ライフル]，カトル用[ミサイル]进行3次援护攻击敌マザーバーン；ヒルデ再用[ビーム·カノン]由トロワ援护进行攻击；最后用トロワ加"热血"用[フルオープンアタック]把マザーバーン解决。

STAGE 29

カミーユ变形，由省吾援护用[ハイパー·メガ·ランチャー]攻击图示敌机；省吾"爱"一个，移动到アムロ右边，用[格斗]搞定下方躲在水中的两机；アムロ加"热血"用[メガ·ビーム·カャノン]把カミーユ左边一机干掉；最后由ウッソ加"热血"后移动到左边一排敌机下方，用[ビーム·サーベル]Combo掉两机过关。



STAGE 30



每次行动都由龙马使用"觉醒"，弁庆使用"热血"。ゲッター1变形为ゲッター3，向下移动至水中，用[ゲッターアーム]将水中的敌机消灭；隼人用"加速"，ゲッター3变形为ゲッター1，降到地上，移动到如图位置，用[スパイラルゲッタービーム]将敌击破；隼人"加速"后用非常食回复SP，ゲッター1变形为ゲッター2，向左移动

至敌机右边，用〔ドリルアーム〕将其击破；重新变回ゲッター1，再次"加速"移动到敌机旁，用〔ダッタートマホーク〕终结。

STAGE 31

先把精神指令全准备好：ハロ用"加速"；ウッソ用"热血"、"ひらめき"、"狙击"；カミ　ユ用"ひらめき"、"突击"、"热血"；ジュドー用"不屈"、"热血"；龙马用"热血"，ケイ用"加速"。ガムリン"爱"一个，用〔マイクロミサイル〕把正中间的敌机消灭，移动到下面三台敌机左机的下方；龙马移动到左边三机中间，用〔スパイラルゲッタービーム〕将上面的敌机消灭；ウッソ移动到龙马右下方，用〔八手ビーム・サベール〕攻击ガムリン上方敌机；ジュドー移动到ウッソ右下方，用〔ダブル・カヤノン〕把下方敌机消灭；最后カミーユ移动到ジュドー上方，用〔ハイパー・メガ・ランチャー〕将龙马下方的敌机解决，结束回合。成功防御敌机进攻即过关。



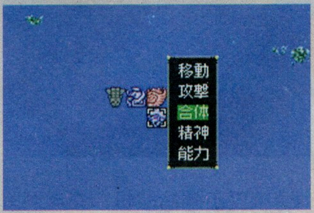
STAGE 32

トレーズ加"热血"，用〔ドーバーガン〕把左数第2台敌机干掉，移动到左边殖民卫星的右上角；ゼクス加"狙击"，用〔ヒートロッド〕攻击最左边的敌机后，移动到トレーズ左边；シャア移动到右边殖民卫星的左上角，用〔ビーム・トマホークサーベル〕干掉上方的敌机，结束回合。防御至下回合过关。



STAGE 33

剑人用"气合"，ベラリオス用"铁壁"后分离；剑人移动到弹儿右边，由弹儿援护用〔ハンドスライサー〕攻击下方敌机；弹儿加"直击"，用〔ガンパーカッター〕攻击剑人没有攻击到的敌机后待机；ベラリオス移动到剑人右边合体，结束回合；对方攻击时一律用〔トランセイバー〕反击。第2回合，分离后由弹儿将剩下的杂兵干掉，再度合体，剑人加"热血"用〔火焰十纹字斩り〕解决。



STAGE 34

所有空中机体降至地上；让ボス对タシロ用4次"脱力"，甲儿使用4次"气合"，ジュン对ボス用1次"献身"，对甲儿用5次"献身"，ボス再对タシロ用1次"脱力"，甲儿再用1次"气合"，ジュン用"ひらめき"后移动到甲儿上方，由甲儿援护用〔光粒子ビーム〕攻击タシロ；さやか对甲儿用"补给"，加"ひらめき"后移动到ボス左边，由ボス援护用〔スカーレットビーム〕攻击タシロ；ボス"自爆"；甲儿加"热血"，由铁也援护用〔强化型ロケットパンチ〕把タシロ解决掉。



STAGE 35

将マックス和ミリア的VF-22S・Sボーゲル II F都变形为VF-22S・Sボーゲル II B；マックス使用"觉醒"后移动至バサラ左边，由バサラ援护用〔ガンポット〕攻击グラビル；ミレーヌ对マックス用"信赖"，グババ用"气合"，マックス再次使用"觉醒"后移动到ミレーヌ右侧，由ミレーヌ援护用〔ガンポット〕攻击グラビル；ミレーヌ再次对マックス用"信赖"，バサラ用〔突击ラブハート・SB〕给マックス加气力；ミリア加"热血"移动到マックス上方，由マックス援护用〔一肩齐射〕攻击グラビル；マックス加"热血"，用〔一肩齐射〕攻击グラビル；最后由ミレーヌ用〔MY FRIENDS・SB〕把グラビル打跑。



STAGE 36

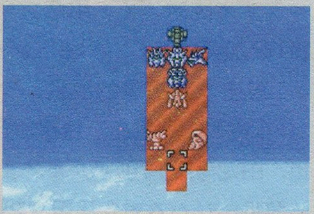
剑人使用两次"气合"，原地用〔トランセイバー〕攻击上方的敌机；龙马"气合"1次，弁庆"气合"两次；ノイン对剑人用"再动"，对龙马用"献身"；ベラリオス对ノイン用两次"信赖"，将HP加满；ノイン原地用〔レーザーガン〕攻击龙马右边的敌机；マリア加"ひらめき"、"热血"后移动到龙马旁边，由龙马援护用〔ドリルアタック〕击坠敌机；ひかる对龙马用"献身"，龙马"热血"、"气合"后移动到右边一排三台敌机左边，用〔ゲッタートマホーク〕干掉右边两机；ひかる对剑人用两次"献身"，剑人分离，ベラリオス对ひかる用"信赖"，ひかる降到水中，移动到ベラリオス左边，由ベラリオス援护用〔マリンミサイル〕攻击左边的敌机；ベラリオス移动到ひかる



上方，用[αβγアタック]把左边的敌机解决掉；アムロ加“热血”，向左移动，用[ビーム・ライフル]干掉上面那台敌机；剑人重新合体，加“热血”用[火炎十文字斩り]把最后一台敌机干掉。

STAGE 37

バサラ加“气合”，用[突击ラブハート・Σ]以グール为中心歌唱；カミーユ加“热血”、“突击”，移动到ブライト下方，由ブライト援护用[ハイパー・メガ・ランチャー]攻击グール；アムロ加“热血”，用[フィン・ファンネル]攻击バレン；シャア加“热血”，用[ファンネル]攻击カッチ；ジュドー移动到カミーユ下方，用[ダブル・キャノン]攻击グール；ブライト向下用[ハイパー・メガ粒子炮M]轰击；グババ对ジュドー用“再动”，ミレーヌ用[突击ラブハート・SB]对ジュドー歌唱，为ジュドー加气力；ジュドー加“热血”，向下用[ハイ・メガ・キャノンM]轰击；レイ对ジュドー用“再动”，ジュドー再加“热血”，用[ハイ・メガ・キャノンM]向下轰，解决战斗。



STAGE 38

将VF-17SナイトメアF变形为VF-17SナイトメアB，金龙加“热血”，移动至ノイン左边，由ノイン做援护用[ガンポッド]攻击ギギル；ノイン对金龙用“再动”，由金龙作援护用[レーザーガン]攻击；最后金龙加“热血”，用[マイクロミサイル]将ギギル击退。



STAGE 39

クェス加“突击”、“觉醒”，移动到ギュネイ右边，由ギュネイ援护用[メガ粒子]攻击上边4台敌机的最右边一台；カミーユ加“ひらめき”、“突击”、“觉醒”，移动到ギュネイ左边，用[ハイメガ・メガ・ランチャー]攻击刚才那台敌机；ハマーン用“觉醒”，移动到ギュネイ上边，用[ビーム・ガン]继续攻击那台敌机；ジュドー用“觉醒”，变形为Gフォートレス，移动至ギュネイ下方待机；ギュネイ使用两次“激励”，由クェス作援护用[メガ粒子]将那台敌机最后干掉；ジュドー加“觉醒”，移动到右下角的敌机右边，用[ダブル・キャノン]攻击两台敌机的左边一台；カミーユ加“ひらめき”和“觉醒”，变形为ウェイブライダー，移动到ジュドー上方，由ジュドー援护用[ハイパー・メガ・ラソチャー]攻击ファ右下的敌机；ファ对ジュドー用“献身”，ジュドー加“魂”，变形为ZZガンダム，向左边用[ハイ・メガ・キャノンM]轰击；クェス用“觉醒”，移动到カミーユ上方，由カミーユ援护用[ファンネル]攻击ファ左下的敌机；カミーユ变形为Zガンダム，用[ダブル・メガ・ランチャー]将ファ左下的敌机解决；ハマーン加“觉醒”，用[ファンネル]将ジュドー左边两台敌机的左边一台搞定，移动到ルー左边待机；ファ对クェス用两次“献身”，クェス“觉醒”，移动到ルー右边，由ルー援护用[ファンネル]攻击上行左数第二台敌机；ルー再次援护クェス用[ファンネル]将此敌机击坠；ファ对ハマーン用“献身”，ハマーン先“觉醒”，再用[ファンネル]攻击上行最左边的敌机，移动到シャア下方待机；ルー用[2连装ビーム・キャノン]将ジュドー左边的敌机消灭；アムロ用“觉醒”后，ファ对アムロ用“献身”，加“ひらめき”移动到アムロ右边，由アムロ援护用[アーム・ビーム・ガン]攻击下方的敌机；アムロ“魂”一个，用[フィン・ファンネル]把下方的敌机收拾掉，再加“热血”向上移动到シャア旁边，由シャア援护用[ビーム・ライフル]攻击最近的敌机；シャア用“魂”，由ハマーン援护用[ファンネル]将右边的敌机击坠；最后ハマーン用[ファンネル]将剩下的一台敌机搞定。



—超级机器人大战D 流程—





TALES OF PHANTASIA

GBA	NAMCO	RPG	1人
	2003年8月1日	自带记忆功能	
卡带（64M）	-	4800日元	
游戏ROM编号：1117-Tales of Phantasia			

文：圣撰组工作室／ホーリ－小狮

幻想传说 究极攻略

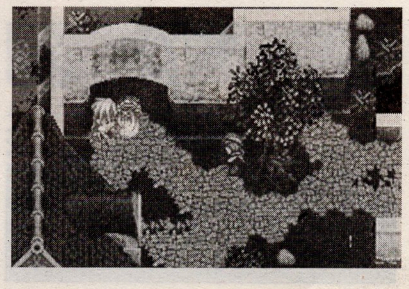
—序章—

传说曾经有4位勇士用两串具有神力的项链封印了古代魔王达奥斯。时光飞逝，那件事已被人们渐渐淡忘……

在清晨的托迪斯村里，克雷斯起了个大早，因为他与好友切斯塔好约到村外南面的森林里打猎。

★在去森林之前，请务必在村里转转，因为回来后就什么都没有了！在切斯塔家里和阿美对话可得到阿美亲手做的布娃娃（特殊道具，要在道具栏选择右上角那行字才能看到）；在道具屋和店主对话得到一个食材りんご，只要把りんご交给阿美便可以让切斯塔获得一个称号（今后攻略里会写明所有非必然得到的称号，而在剧情中必定会得到的称号就不再写出来了）；宿屋里和店主对话并同意帮忙，工作是把旁边的兔子石像拖至上方最左边的窗口处，完成后找店主要10金。

两人出村向南进入森林，刚进去就看见一只野猪，一路追随至一棵枯萎的大树下将其干掉。突然，从远处的村庄传来警钟声，二人急忙赶回托迪斯村，眼前已是一片废墟，村民们也全都死了。克雷斯在家门口看到地上躺着已经死去的父亲，这时母亲从房间里蹒跚着走出来，她要克雷斯赶快离开这里，去投奔伯父……来到切斯塔家中，切斯塔正抱着妹妹阿美的尸体痛哭，他让克雷斯先走一步去由库雷特城。



★在走之前，在自己家中二楼可找到一把剑（剧情发展到由库雷特城的情节后克雷斯身上的武器都会消失，如果玩家想把这把比较好的剑留到后面石墓里用，现在就不要拿）。

出村向北一直走，会进入一个山路，走左边可以直接通过山路，而如果把石像拖开从上面走也可通过山路，并能得到两个道具。

通过山路来到了由库雷特城后，克雷斯在城西面找到了伯父的家，伯父听了克雷斯的遭遇后很是痛心，与伯父对话完毕后便可去休息。可是半夜里，克雷斯却被一群士兵抓住了，原来伯父出卖了他！克雷斯被带到了王城里，一个全身穿重铠的男人从克雷斯身上搜走了一串项链。

★在去见伯父前，到食材店里与一位厨师模样的人对话，就可以学会一种料理，今后在其他地方凡是看到这个人都可以从他那学会料理。

克雷斯被关进地牢里（身上所有武器都会被没收，所以之前不要花钱买武器），按照隔壁女性的话把手伸进洞里，之后再穿过洞，就可看到一个被钉死在墙上的女性。克雷斯把她身上的剑拔下来，并用这把剑砍开牢门后跑了出去（在装备栏里装备上这把剑）。当克雷斯把另一个牢房砍开进去后，看见了一位美丽的女孩敏特，于是带着她砍开栏杆钻进下水道一同逃走。在尽头碰见Boss，做掉它们跑出来以后发现已身处一片森林，突然……

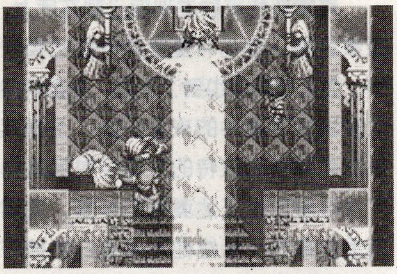
克雷斯醒来后发现自己躺在床上，原来这是一位名叫莫里森的魔法师家中，而且切斯塔也到了这里。莫里森向大家讲述了事件的来龙去脉，王国兵杀害克雷斯和敏特的父母及村民是为了找寻解放魔王达奥斯的神器。克雷斯沮丧地说父亲给他的项链已经被夺走，莫里森听闻后大惊，决定先走一步，而克雷斯等人商量后也决定前往阻止达奥斯复活。

★克雷斯醒来时会自动得到怪物图鉴，里面会记载玩家所打败的所有敌人，同时学会一种料理。

出莫里森家向东进入洞窟，石墓里有好几个小门进去都有一个棺材，打开之后可以与怪物战斗。中途有一个被封印的门打不开，可以无视它，先继续前进，来到某处有6个石像的房间，只要调查右数第二个就会发生震动，之后出门能拿到两个宝箱。在记忆点附近调查一个大石像会发生战斗，

胜利后把石像拖到下方门前的机关上镇着就可以进门，并得到特殊道具“复活宝石”。之后原路返回通过那扇封印门，来到一片炽热岩浆地带，不要爬下面的楼梯，先踩浮动的石板到左上角打开机关，这样便可以通过石板去右边。但在石板上时克雷斯一不小心把复活宝石丢到了下方的地面上，到下面以后却让宝石又掉到了楼下那片炽热地面区，于是克雷斯只能利用门前的特殊魔法阵让自己浮起来，之后赶紧冲到楼下去捡宝石。最后通过被封印的门并打败Boss后，到达了石墓的最深处。

★在刚进洞窟时与多利斯坦师父对话克雷斯会自动悟得“奥义·魔神飞燕脚”（悟得并不代表学会，想要学会此奥义，必须将组成此奥义的两种特技都练到精通，而训练特技的方法就是不断使用它，当使用次数达100次就算精通了）。



在封印达奥斯的棺材前真相终于大白，原来克雷斯、敏特以及莫里森的父母就是过去与达奥斯战斗的英雄，项链即是封印以及解放达奥斯的神器。这时，马尔斯利用项链使魔王达奥斯复活了，但邪恶的魔王却发出达奥斯光线瞬间将马尔斯及其部下全部杀死，并扬言要杀死克雷斯等人。切斯塔为保护大家独自上前阻挡，却被达奥斯打倒在地！莫里森见情况危急便把自己手上的书交给了克雷斯，然后念动咒语让克雷斯和敏特瞬间消失了……

过去

克雷斯和敏特醒来后，发现自己



身处一片陌生环境，手上仍拿着莫里森的书，在身旁则有已经损坏的切斯塔的弓箭。二人来到附近的村子里，敏特和村长切磋了一下魔法后，3人就聊了起来。在交谈中，克雷斯才知道这里就是过去的托迪斯村，原来他们被莫里森的时空转移魔法带到了102年前！在这个时代魔王达奥斯还没有被封印，整个世界都笼罩在他的阴影下，村长听说克雷斯誓要消灭达奥斯，便让他们去北面的由库雷特村找一个叫做格拉斯的人。第二天起床后两人便上路了。

★起床后会自动得到世界地图，以后就可以随时查看地图和城市村庄的分布以及里面卖的物品和装备；从村长的老伴处可以学会一种料理；武器店右边的墙可以钻进去，进到里面和店主对话还可得到奥义书“魔神双破斩”（奥义书的作用是令克雷斯悟得同名的特技）。

向北来到由库雷特村后，在北面的家中找到了饱读世书的一流召唤士格拉斯。格拉斯愿意随克雷斯一起讨伐达奥斯，还提出必须要得到世上精灵的力量，于是大家决定先去附近的风之谷找守谷之人巴特。

★格拉斯加入后自动得到道具图鉴，里面会记载玩家曾得到过的所有道具；在食材店里可以学会一种料理；村子下面的入口左边栅栏处有1个宝箱，往右边进去还有宝箱；村子最上部高地上也有一个宝箱，可以通过高地右面的树丛里那条被树叶遮住的路上去（今后在世界上的各个城市、村庄、地点里都会有宝箱，要仔细搜寻）。

漫长的恋爱事件之一：进村后会看见路边坐着一个女子，敏特感觉到她得了相思病，于是平气地问她。原来这个女子喜欢上了村子里一个名叫艾鲁温的男子，但是却不能和他在一起。接着去上面的武器屋里，找到了艾鲁温，告诉他有一位女子喜欢他，他便询问对方姓名。回去问女孩得知她名叫兰希，再去告诉艾鲁温，艾鲁温承认自己也很喜欢她，但是家庭不允许，而且他马上就要随父亲回外地的公司了。无奈之下，大家只好回去告诉兰希，并鼓励她不要放弃。

大家经东面的桥来到风之谷，在小屋中见到了巴特。巴特告诉大家，世界上的精灵分散在不同的地方，其中风精灵在风之谷里，想要获得精灵的力量必须要有契约戒指才行，说完便把与风精灵建立契约的契约戒指翡翠石交给了格拉斯。接着他还说风之谷的路不好走，要有铁镐和绳子才能进去，这些东西在风之谷北面哈美尔镇的道具屋有卖。

★在哈美尔镇里一定要把该做的事都做了，不然等风之谷事件完成后这里就不复存在了！在镇里可以学会一种料理。

漫长的恋爱事件之二：在宿屋里可以见到赶路来这里的兰希，她正准备动身向北去贝尼亚市追寻艾鲁温。

风之谷里那些挡路的石头直接调查就可以用铁镐敲碎，走了不久看见几个风精灵在狂吹风，将她们打败后得知风之谷里有瘴气，风精灵也因此暴乱了。向里进到山洞里后，凡是见到

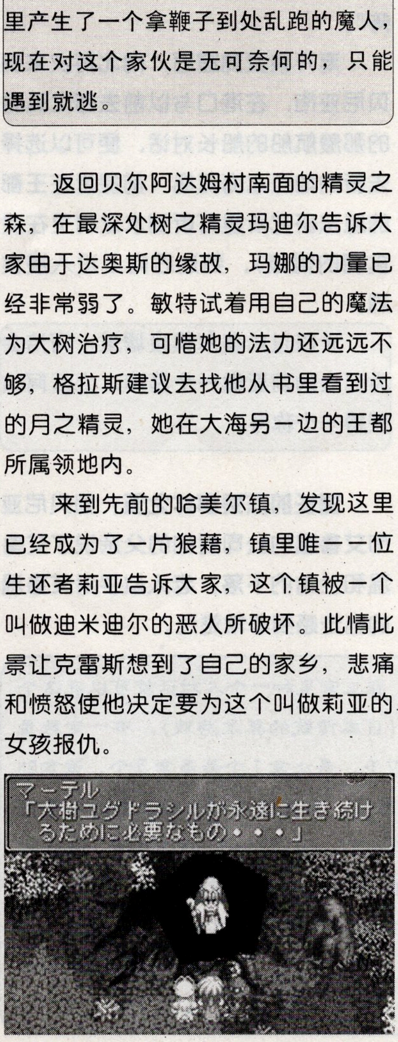


地上有坑并且旁边有小小的石柱的地点，就可以绑上绳子爬下去。对于暴走的风精灵，如果可以接近就和她们战斗。之后会遇到几处瘴气弥漫的地方，每走一步都会缓缓损失体力，要尽快在瘴气区域里找到能够拖动的石头，把地上的瘴气泉眼堵住，这样才能阻止瘴气继续弥漫。当全部3个瘴气泉眼都堵塞后，风精灵们也都消失了。离开山洞继续向右上行就可以在尽头的大树下见到风精灵西露夫，格拉斯利用翡翠石的契约之力得到了风精灵西露夫的力量（格拉斯悟得了风精灵召唤术）。西露夫说单靠她的力量还远远不够，让克雷斯等人再去精灵之森找树之精灵。回去后巴特还拜托克雷斯帮他寻找失散的女儿阿洁。

★注意，在瘴气的作用下，山洞里产生了一个拿鞭子到处乱跑的魔人，现在对这个家伙是无可奈何的，只能遇到就逃。

返回贝尔阿达姆村南面的精灵之森，在最深处树之精灵玛迪尔告诉大家由于达奥斯的缘故，玛娜的力量已经非常弱了。敏特试着用自己的魔法为大树治疗，可惜她的法力还远远不够，格拉斯建议去找他从书里看到过的月之精灵，她在大海另一边的王都所属领地内。

来到先前的哈美尔镇，发现这里已经成为了一片狼藉，镇里唯一一位生还者莉亚告诉大家，这个镇被一个叫做迪米迪尔的恶人所破坏。此情此景让克雷斯想到了自己的家乡，悲痛和愤怒使他决定要为这个叫做莉亚的女孩报仇。

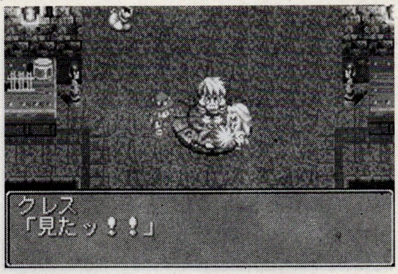


带上莉亚一起来到了北面靠海的贝尼亚市，在市长家里打听到迪米迪尔就住在海上的一个孤岛上，于是克雷斯来到码头找船去西之孤岛。

★在贝尼亚市一定要去市长家与市长对话，从中可以得知他和贝尔阿达姆村的村长是兄弟，这样以后才能在贝尔阿达姆村的村长处得到一本咒文书；食材店里可以学会一种料理；在城市的北面有一个撑船的老人，而武器屋、防具屋都必须要乘船才能到达，其中在防具屋里可以买到奥义书“袭爪千裂破”；到达西之孤岛后船舱里有道具店，还有免费睡觉的床和记忆点。

漫长的恋爱事件之三：在宿屋又遇上来到此地的兰希，她说艾鲁温父亲的公司就在这里，并托克雷斯帮她去找艾鲁温。来到城市左上的公司里见到艾鲁温，艾鲁温了解情况后让克雷斯转告兰希在中央喷水池约会，再回去告知兰希后她就迫不及待前往赴约了，跟着过去就可以看到两人的温馨场面。去旅馆住宿一晚或出城市再进来，来到公司二楼的经理办公室看见艾鲁温和父亲吵翻了，两人气冲冲地离开了，在喷水池处左上角找到艾鲁温，得知他决定与兰希私奔，克雷斯鼓励他去做自己想做的事（一定要选是）。

下船后来到了迪米迪尔公馆，无视大厅中央3个巨大的三棱镜，先去左边，在下面房间里的左上角柜子边拿到隐蔽的宝箱，然后调查柜子内侧得到一把钥匙（这个房间旁边那个是厕所，所以别多心了）。然后去大厅右边，开门后来到后院，调查中央的大树数次，打败树怪后再回到大厅中央，拉开中间的窗帘，然后调节3个三棱镜，把光线同时折射向左下和右上的两个巨大水晶球，这样左下角的隐藏通道就会打开。进去后来到地下室，最深处见到了迪米迪尔，他却说真正的莉亚早



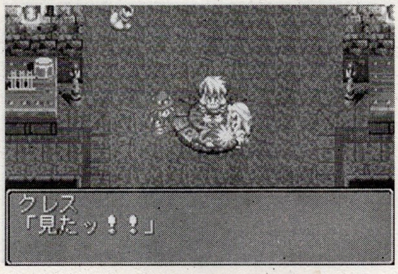
已经死了，Boss战后，莉亚瘫倒在地上道出了实情，原来她确实已经死亡，但是因为强烈的怨念而无法升天的她（地缚灵……），只能附在她的朋友身上，现在看到仇人已死，她也就安心地升天了……女孩本人醒了过来，她告诉大家自己名叫阿洁，原来她就是巴特的女儿。

回到风之谷，阿洁表示要和克雷斯、敏特以及格拉斯一同去讨伐达奥斯，同时交给克雷斯两个契约戒指海蓝石和赤印石。

★在西之孤岛别墅里能得到一本格拉斯的魔法书スケベほん（需鉴定），这本书到了未来可以换到一件稀有的收集品；迪米迪尔公馆地下室最深处还有3件物品，希望玩家别怕麻烦再去一次；贝尼亚市中央喷水池左边屋子里的剑士处可以买到两本咒文书“雷鸣”、“爆岩”（咒文书的作用是令阿洁悟得同名的魔法，并不是实际的物品）；在由库雷特村格拉斯家中的右上和右下两个书架上可以得到两本咒文书“落石”、“冰风”；在贝尔阿达姆村和村长对话可以得到咒文书“龙卷风”（前提是在贝尼亚市和市长打听到他们两人是兄弟）。

在贝尼亚市的码头找另外一条航船去王都，在船上一位名叫梅亚的剑士上前搭讪，之后到酒馆里边喝边聊。在谈话中了解到王都阿鲁瓦尼斯塔的王子雷亚德最近似乎变了一个人，看来是被达奥斯的魔力侵蚀了。

第二天清晨克雷斯听到有人敲门便下床来开门，没想到梅亚一冲进来就想对克雷斯进行攻击，幸亏格拉斯



一拳将梅亚打了出去，之后克雷斯一人上到甲板将狂暴化的梅亚打败。

★去和梅亚战斗之前，一定要让克雷斯叫一下阿洁，这样可以让阿洁获得一个称号。

航船抵达王都后，众人便去宿屋住宿。晚上大家决定用阿洁的扫帚把3人都带上王宫，偷偷地去找王子。

★在药屋地下室的冒险家协会里可以买到奥义书“魔神千裂破”；在食材店里可以学会一种料理；另外，PS版港口那只超级无耻找打的螃蟹在GBA版取消了，玩家可以直接拿到那个宝箱。

迷你游戏 和城里围在一起的四个小孩的其中一个对话可以玩赛跑的游戏，先注意看他描述的赛道，赛跑时要严格按照规定的路线跑，不然不算你跑完了一圈，只算你还逗留在脱离赛道的地方，而且中途出城或进房屋也算弃权。赢了可以从他手上的四件物品（两个交易品、两个需鉴定武器）中任选一个，但是在赢了三次后他就不和你玩了，另外第一次获胜可以取得称号。

漫长的恋爱事件之四：在道具屋里见到了私奔到这里的艾鲁温和兰希，大家互相寒暄了几句。

夜里，大家小心翼翼地避开王宫里守卫来到了王子雷亚德的房间（如果被发现则会强制退回到开始的阳台）。进去以后雷亚德突然大呼士兵，情急之下众人正想动手，突然发现一旁的那只鹦鹉很是怪异，果然，它就是达奥斯派来控制雷亚德意识的元凶。做掉这个家伙后，众人被赶来的士兵押入了牢里，可是只过了一会儿就被带到了国王那里。原来雷亚德王子已经恢复了意识，宫廷魔术师隆格罗姆也出面说好话，国王便赦大伙无罪，还让隆格罗姆交给克雷斯契约戒指火龙石、神族战争遗留下来的神枪昆古尼尔，以及一本格拉斯专用魔法书，并赐予克雷斯等人特权，可以进入被封闭的莫利亚坑道，让克雷斯去冒险家协会领取莫利亚坑道通行许可证。克雷斯等人在王宫内的魔法研究所里打听到莫利亚坑道里住着世界上的4大元素精灵之首，要获得他的承认，必须要先取得4大元素精灵的力量，他们的居住地分别是——风之精灵在风之谷（已入手）、地之精灵在精灵洞窟、水之精灵在浸食洞（这条情报必须得打听到）、火之精灵在热砂之洞窟。众人在冒险家协会领取通行许可证后，便准备出发找寻没有得到的3大元素精灵。

★在王宫里的魔法研究所可以买到两本咒文书“重力波”、“雷刃”；在冒险家协会与柜台旁边那个钢琴家对话可以花1000元买到精灵洞窟大门的密码“キクリン”（既然我已经写出来了，玩家就没必要再花钱买啦，因为密码是固定不变的）；拿到通行许可证后再与柜台里的老板对话可以听到这位钢琴家的演奏。

在王都港口搭乘另一条船直接回到贝尔阿达姆村东面码头，出来向下走就能看到精灵洞窟，洞窟右边的门需要输入在冒险家协会买到的密码。进门后发现一个失散的小矮人，大家答应带他去找群体（注意不要落下步行缓慢的矮人）。继续往里面走还可以看见其他小矮人，会冲上来战斗，因为任何攻击对他们无效，所以只有走为上计。最深处有一扇门由于被矮人挡住而无法通过，此时要去右下角拉动机关引起警报声，在引开小矮人后趁机进门。与地之精灵诺姆的战斗要注意，在其躲到地里以及乱发导弹时是攻击不到的，唯有等他们钻上来时再抓紧时机狂轰。胜利后格拉斯利用赤印石的契约之力得到了地精灵诺姆的力量，而那个宝箱则是咒文书“地枪阵”。

离开精灵洞窟后，向北再次来到贝尼亚市，在港口与以前去西之孤岛的那艘航船的船长对话，便可以选择去新的地点北海孤岛（前提是在王都的魔法研究所里打听到水之精灵在浸食洞的情报），到达后向上进入浸食洞。

★路过哈美尔镇废墟里，阿洁会为死去的莉亚做一个墓碑，之后阿洁获得一个称号。

漫长的恋爱事件之五：到贝尼亚市艾鲁温的公司对他的父亲说了艾鲁温和兰希的下落，老人似乎对艾鲁温的出走感到非常难过。

迷你游戏 迷你游戏：在王宫里和一个人对话就可以玩这个取石子的游戏（日本传统的算术游戏）。有一定数量的石子，决定先后顺序后双方轮流拿走石子，最少拿1个最多拿3个，谁拿到最后的1个石子就算输。这里有一个必胜法，首先看游戏开始之前的石子数是多少，如果正好是1、5、9、13……53、57、61（2n+1，n为偶数）等，那就让对方先拿，他拿1你就拿3，他拿2你就拿2，他拿3你就拿1，最后必赢；如果不是以上数字，就自己先拿，然后拿成正好是以上某数字，再按照上述方法取胜。获胜两次都能得到奖品，并且得到称号，不过之后他就不再和你玩了。

在浸食洞里主要的方法就是不断用开关更换水的位置以不断前进，最后拉下一处开关后会发生大震动，此时记忆点旁边地上会出现一个大洞，把上面的开关拉下放水后，水之精灵温蒂尼就会出现。战胜她以后，格拉斯利用海蓝石的契约之力得到了水精灵温蒂尼的力量。

众人回到王都阿鲁瓦尼斯塔，向右过桥后向下可以找到一个小码头，乘船到达海对岸之后向东走进入橄榄村。在里面整备完毕后，便向东来到热砂之洞窟。

★食材店里可学会一种料理，另外PS版道具店门口的隐藏通道在GBA版取消了。

进洞后先从右下角的楼梯下去拿到特殊装备品火精灵之戒，让队伍里任一名同伴装备上以后，按R键就可以发射火炎。依靠火精灵之戒对着迷宫里那些无法触及的墙上的开关喷火，就能打开相应的门。得到熔岩钥匙以后就可以打开记忆点上方的门，接着喷火把石柱一一放倒，就可以到达火之精灵伊夫里特的面前。战胜他以后，格拉斯利用火龙石的契约之力得到了火精灵伊夫里特的力量，而那个宝箱则是咒文书“熔岩”。

终于将4大元素精灵都凑齐了，回到王都整备一下（先前风之谷里用的铁镐如果卖了就再去买），之后离开王都向右过桥后向下，到那个小码头附近再沿着山边向上走来到莫利亚坑道。

1层：中央的楼梯是从底层回来时的捷径，现在没法从这下去。先去左上角拉下开关，然后向右来到第2层。



2层：开门，向左走把上面的石像拖到下面与另一个石像并排的机关上压住，到下面拉下开关，然后向右来到第3层。

3层：到右边踩ON标记的圆盘飘到左边，就可以不踩机关直接经过门，然后再到OFF标记的圆盘上落下，右行把那个石像拖离原地松开被压住的机关，就可以向下来到第4层。

4层：调查墙上没有火的那个火把两次会找到开关，拉下后向上走，先进入右边的门，里面地上有两个机关另外还有一个女子。看准机会，当那个女子踩到一个机关上时立即去踩另一个机关，就可以得到一个宝箱。然后打开左边的门进去，会看见一个告示牌，上面写着“上上下下左右左右”，向左走看见地上有上下左右4个机关，按告示牌上的提示踩这4个机关，这样告示牌下方的门就会打开。进去后有记忆点，踩地上的机关便可以打开告示牌处的门。把这里墙上的开关拉下便可以打开1-4层的捷径，而下方通往9层的捷径现在也打不开。最后把那个石像拖到上方的机关上镇住，就可以来到第5层。

5层：由于已经深入地下，所以光线很暗，在右上角用火精灵之戒打开对面墙上的机关，就可以从来时楼梯旁边的另一个楼梯来到第6层。

6层：首先要注意地上的针刺，右边有一个宝箱，但是被魔法阵挡住了，如果直接走过去会被魔法阵传送到先前的针刺地带里，所以要从上面绕行。上面有3个石像，把最右边那个拖开，就可以拉下墙上的开关，进而从得到宝箱。之后把石像再拖回原位，便可以来到第7层。

7层：用火精灵之戒把那个没有火的火把点燃，便会出现一个魔法阵。通过魔法阵传送到另一处，可以看到上面的宝箱，但是不能直接去拿，也得绕一大圈到上面去（因为在宝箱前面有看不见的魔法阵挡着）。拿到宝箱后传送回来，然后再踩上魔法阵就会传送到新的地点，在这里同理，绕远路拿宝箱，待3个宝箱都拿到后，再传送来到有很多烛台的地方。将每个烛台上点燃两簇火焰，就可以进入上方，用铁镐敲开堵路的石墙，然后把烛台点燃就可以来到第8层。

8层：如果用火精灵之戒去点那个烛台，就会被暗器所伤。其实只要调查就可发现机关，打开之后，在里面踩地上的机关会听到后方传来一阵声音，回去一看烛台已经变成了ON标记的圆盘，浮起来飘到上面就可以通过那些针刺地带来到第9层。

9层：到达右上角可以看见一个宝箱，从而拿到连击计数器（Option设定里多一个计算战斗Hit数的选项，如果选ON便可以在战斗中看到Hit数的显示，同时战斗胜利后也会根据战斗中所创造的最大Hit数增加额外的经验值）。对于露出地上的机关，踩上去就可打开刚来时下面的门，拉下左边墙上的开关还可以打开4-9层的捷径，这样1-9层便可以方便来回了。然后在有滴水的地方站着不动，让滴水把身上弄湿后立即向下通过那几个火柱，便可以来到第10层。

10层：在宝箱里得到契约戒指混沌石，把墙上的两个开关拉下会出现两个魔法阵。先上右边的魔法阵，传送到竖立着一座石碑的地方，碑上那些格拉斯看了半天都不懂的文字，被阿洁轻松解读了出来“四大元素之力合体才能打开通路”。原来这些都是古代精灵文字，这也难怪身为半精灵的阿洁能看懂。回到记忆点处，上左边的魔法阵传送到另一处，让格拉斯按照“上－伊夫里特、下－诺姆、左－温蒂尼、右－西露夫”把4个元素精灵召唤出来，接着再次来到石碑处，就可见到大精灵。可他并不是月之精灵，而是元素精灵马克斯威尔。与马克斯威尔的战斗中要注意，所有属性攻击魔法对他效果都不大，还是多用克雷斯的物

理攻击特技和奥义吧。战胜他以后，格拉斯利用混沌石的契约之力得到了元素精灵马克斯威尔的力量，同时昆古尼尔神枪也被马克斯威尔引发了一部分的力量，攻击力上升。进入上方的房间发现一大堆宝箱，敏特和阿洁像恶狼一样扑上前去，结果却只得到了两个契约戒指形状但已经损坏的戒指。

众人回去找隆格罗姆，隆格罗姆提到一位名叫爱德华德的魔法师，他应该知道修复戒指的方法。之后还交给克雷斯一封介绍信，让克雷斯去他家里拜访。刚离开王宫，克雷斯突然听到一个女人的声音“那个剑士，不要把与你身份不相符的东西带在身边。”克雷斯环顾四周却没有发现其他人……往王都西南过桥后，众人来到了爱德华德的家，可是他的妻子莉莉斯却说他已经出远门去橄榄村了。

★爱德华德家的西南方有一个小营地，可以得到奥义书“凤凰千裂破”。

漫长的恋爱事件之六：来到王都阿鲁瓦尼斯塔右上角的房子里，看见艾鲁温和他的父亲又在争吵。经克雷斯帮忙劝解（一定要选是），父亲终于让步了，他没有再过问儿子的婚事，独自离开了。

坐船来到橄榄村，向村民打听得知爱德华德去东南方的绿洲了，追到那里，经询问得知他已经先走一步去北面的绿洲了，赶到北面绿洲又得知他去了西北方的绿洲了，继续追到西北方绿洲却得知爱德华德已经回橄榄村了……

★第二个绿洲可以学会一种料理。

回到橄榄村的宿屋，店主说爱德华德正在收集热砂之鱼的鳞片，如果克雷斯能够收集到鳞片，便可以帮他们联络爱德华德。来到村外的东面沙漠上，只要四处行走遇敌，就有一定几



率遇到热砂之鱼（在几个绿洲附近遭遇几率稍高），打败它可以较高几率获得鳞片，收集够5个后回宿屋休息。一觉醒来后爱德华德就来了，交谈才知道原来他正是莫里森的先辈爱德华德·莫里森。爱德华德说要去水镜由米尔之森里找精灵族长，不过要进入水镜之森需要有隆格罗姆的信物。克雷斯把莫里森的书拿给爱德华德看，爱德华德感到相当惊讶。说明事情来由后，爱德华德承诺会将自己的时空转移魔法研究成功，好让克雷斯回到未来，并让克雷斯以后到王都米德卡鲁兹找他。

回到王都阿鲁瓦尼斯塔找隆格罗姆，他让克雷斯第二天再来。众人在宿屋睡一觉后再去时，他就把进入水镜之森的信物王家之徽章交给了克雷斯，并说人类与精灵一族的后代半精灵是绝对不允许进入森林的。无奈之下众人只好把阿洁留下，但是不安分的阿洁在大家离开后自己也偷偷行动了。

离开王都后向东过桥再向下，在那个小码头附近向西走便来到水镜之森。出示王家徽章后进入，不一会便到达了精灵族部落，精灵族长布拉姆巴鲁特告诉大家，在北面的杜兰特之森里有一尊被根源之精灵加护的石板，应该可以修复戒指。杜兰特之森相当复杂，但是PS版里的认路方法仍然有效，即“画面中至少有鸟的鸣叫、蜻蜓



飞舞、兔子走动中的一种景象，如果都没有便不是正确的道路”。众人在森林右边的最深处找到了石板，并修复了两个戒指，原来它们分别是契约戒指月之石、黄金石。另外，布拉姆巴鲁特还告知，月之精灵在王都米德卡鲁兹领地内的12星座之塔里。

回到村子时，部落卫兵报告说抓到一个闯进部落的半精灵，原来是偷偷跟来的阿洁。在克雷斯等人以及一个精灵族的妇女苦苦求情下，布拉姆巴鲁特破例赦免了阿洁，但他把众人都赶出了部落。离开的时候，阿洁突然意识到那位妇女就是自己从来没有见过的亲生母亲，无奈卫兵怎么都不再让她进入。

★水镜之森东南方有一个小营地，可以买到奥义书“狮子飞燕脚”（需要交谈两次）。

精灵族长的恋爱事件之一：这是GBA版新增的隐藏事件。在完成水镜之森的情节后，再次进入精灵族部落，到武器点询问修复切斯塔留下的那把坏弓的办法，得知要到东面的别墅里找一位雕像家。大家来到水镜之森东面那个有好几个石像的别墅，见到了女雕像家阿希亚，她说可以修好弓箭，但是她很想见精灵族长布拉姆巴鲁特，要克雷斯把他找来。此外，她还要留下一个人作为人质而这个人会暂时变成石像！敏特决定留下来，可是就在她即将被变成石像时，阿洁冲上来推开敏特自己变成了石像！众人赶忙到精灵族部落找来了布拉姆巴鲁特，在别墅里得知了事情的缘由，原来，布拉姆巴鲁特很早就爱上了身为半精灵的阿希亚，但这是精灵一族所不允许的。身为族长的布拉姆巴鲁特一直承受着莫大的痛苦和煎熬，现在，他决定为自己犯下的错赎罪，让阿希亚把他变成石像，代替阿洁……

再次来到橄榄村，顺着几个绿洲北行走出沙漠，在东面山脉旁找到12



星座之塔。这里每层都有一个石板写着此层需要什么音乐来打开相应的门，在该层找到演奏相应音乐的石像并打开即可，分别是：2层－黑暗之歌，最右下角；3层－欢乐之歌，下方最左边；4层－宁静之歌，最左下角；5层－黑暗之歌，下方最右边；6层－勇气之歌，最右下角。上到顶层先碰见侍候月之精灵的小妖精并得到咒文书“镭射”，之后遇见月之精灵露娜，格拉斯利用月之石的契约之力得到了月精灵露娜的力量。

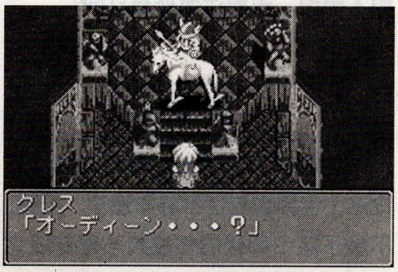
★12星座之塔西南方有个小营地，可以得到奥义书“魔神闪空破”。

小事件 在进入十二星座之塔之前，先去王都米德卡鲁兹，会发生小妖精抢夺王家之徽章的事件，之后进入十二星座之塔，在顶层可以找他要回来。

向北来到王都米德卡鲁兹，在王宫入口说明来意后卫兵将众人带到了爱德华德面前。爱德华德把克雷斯等人引见给国王，并得知米德卡鲁兹王国已经在和魔王达奥斯对抗了，现在正在研究一种神奇的魔导兵器。

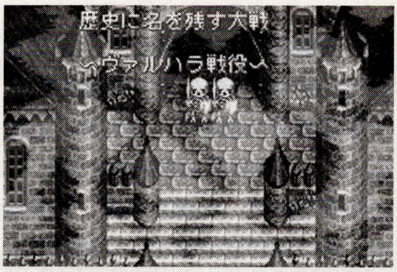
★与王都北部右面隐藏在房子之间暗处的一个人对话可以买到奥义书“袭爪飞燕脚”。

离开王宫后，阿洁对之前发生的一切感到十分迷惘，决定回去找自己的父亲（出现的选项一定要选第1项哦，不然就要自己慢慢步行回去啦，超远！）。在家中，巴特语重心长地把阿洁母亲鲁蒂的事情说了出来。于是众人又回到了米德卡鲁兹城，但是在王宫内发现达奥斯的部下掠夺了小孩做人质，它还要对克雷斯等人下手。危急关头爱德华德出现了，他救下了孩子，并用魔法与怪物同归于尽……



结束作战会议后去城里好好整备一番，再次回到会议室后，战斗就正式开始。瓦尔哈拉大平原相当广阔复杂，不过好在没有宝箱可拿，玩家不必四处乱转，向着右上快速前进吧。在平原的右上部的Boss消灭，也预示达奥斯的第一批怪物部队被击退。

国王刚给予克雷斯奖赏，达奥斯的第二批怪物部队已经由空中杀来。这时克雷斯又听到了神秘的女人声音“那个剑士，不要拿着与你的身份不相称的武器！”，声音过后克雷斯也随之消失。在一个奇怪的地方，克雷斯见到了骑在飞马上的一位女武士，原来她就是主神奥丁的部下——女武神瓦鲁基里，她要克雷斯把属于奥丁的神枪昆古尼尔还给她，这时克雷斯看中了女武神坐的飞马……



王都米德卡鲁兹内，魔导大炮发射了，强大的威力在瞬间就将达奥斯的空中部队消灭了一大片。可是正要发射第二炮时大炮突然爆炸，王宫、市街都受到波及。正当众人不知所措的时候，克雷斯骑着飞马回来了，原来他用神枪昆古尼尔换来了飞马的暂时使用权。克雷斯和阿洁两人飞到空中迎战怪物，在消灭了数批怪物以及Boss后（战斗中克雷斯无法使用任何特技或奥义，只能物理攻击，所以克雷斯只是起到牵制和肉盾作用），第二批怪物部队终于也被击退。

战斗结束后，克雷斯等人决定前往达奥斯的老巢将其一举歼灭，在此骑士团长也将爱德华德的一本咒文书“神之雷”交给了阿洁（这可是达奥斯相当害怕的魔法！）。向右上角再次穿越瓦尔哈拉大平原，终于来到了达奥斯居住的城堡。

★瓦尔哈拉大平原某处有一个小营地，可以买到奥义书“袭爪闪空破”，大家一定要不厌其烦仔细搜索。



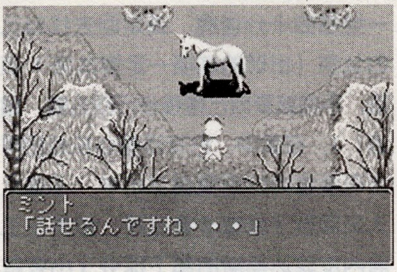
达奥斯城里简单的谜题就不说了，城内前几层的柜子、花瓶、武器架、石像上都能够调查出不少物品，最值得注意的是1层可以得到一本咒文书“火炎风暴”。某处地上的4个机关只要按照告示牌所写的“上下右左下上”顺序来踩就行。3层的众多镜子中有3个会印出死神的样子，要记住这3面镜子。4层有一房间，中央有大桌子、两旁很多机关的房间，先看上面的告示牌，得知需要同时踩两边的机关才能开门，于是克雷斯和阿洁便一左一右开始踩（，本来很简单的一件事，可是阿洁这个死东西走路时快时慢，最后还会来一个假动作，所以显得难度颇高）。如果一次就成功可以得到一个称号，如果连续10次都不成功（比PS版少了10次），敏特和格拉斯便翻着白眼走出来代替前两个傻瓜，并且一次就成

功……5层先在上面把石像从大缺口处推下去，然后用石像镇住机关进门，不过里面的门必须留下一名同伴踩住机关，其他人继续前进。6层右边可以看到去达奥斯房间的门，可是必须4名同伴都在才能开门，先无视，在此层打败Boss后得到一面手镜，之后原路返回（顺便把踩机关的同伴收回来）。回到那3面有死神的镜子处，调查之后便可以打败死神进入镜子。其中两面镜子进去后分别可以拿到很多宝箱和一本咒文书“空间扭曲”，第3面镜子进去后，除了左边几个宝箱外，把两个石像背后隐藏的开关都打开还可以得到宝箱。来到和先前一样地上4个机关的房间，按照告示牌提示的与镜外世界相反的方法踩（也就是按“上下左右下上”顺序），就可以得到一把钥匙。再次回到镜子外，向上走，那个机关一定要让阿洁踩住，否则见不到达奥斯。用钥匙开门，并在大缺口处将阿洁叫上来（只有她会飞，所以前面要留下她），用4人的力量打开通往顶层的门，在战胜1个小Boss后终于见到了魔王达奥斯。这家伙HP以及攻击力与以前碰到过的Boss相比完全不是一个档次，阿洁的神之雷是对付他的主要手段，战败后的达奥斯利用时空转移魔法逃去了未来。

回到王都阿鲁瓦尼斯塔，隆格罗姆随克雷斯一同来到了去世的爱德华德的家中，从爱德华德的书籍中了解到在海中有一座沉没的古代都市多尔，那里可以实现时空转移，大致位置在贝尼亚市附近的海底。但是敏特却认为如果力量不足，即使回到未来也打不过达奥斯。

★与爱德华德的妻子交谈可以学会一种料理。

回到王都阿鲁瓦尼斯塔，先去宿屋睡一觉。敏特梦见了自己的母亲，另外了解到神圣的独角兽可以给予法术师更强的力量，于是敏特决定去寻找



独角兽。再次前往王都米德卡鲁兹，打听到独角兽栖息在白桦林中，只有拥有纯洁之心的少女才能获得独角兽的认可。向正上方穿越瓦尔哈拉大平原就可到达白桦林，敏特和阿洁独自前往（森林中可以捡到不少交易品冬虫夏草），但在见独角兽之前阿洁却逃走了。敏特在泉水边见到了独角兽，可独角兽并不信任她，这时突然出现了怪物……在外等待的克雷斯和格拉斯感觉不对劲，便进入森林找敏特和阿洁，找到了阿洁后，大家一同来到泉水边消灭了怪物救下敏特。此时，独角兽认可了敏特的力量，并化身为一把独角兽之杖落到敏特手中。

获得独角兽的力量后，众人返回最初贝尔阿达姆南面的精灵之森，在大树复苏了的同时得到玛娜的力量，看来现在就是回到未来消灭达奥斯的时候了！

来到贝尼亚市，与码头左边的船长对话便可启航。在海中央，格拉斯招唤出温蒂尼将众人带入了海底，来到了超古代都市多尔。

★漫长的恋爱事件之七：在贝尼亚市艾鲁温父亲的公司里找到艾鲁温，艾鲁温邀请克雷斯等人参加他们的婚礼仪式，在简单又甜蜜的婚礼仪式后，兰希送给敏特一双婚礼手套，并希望她也能找到自己的幸福，之后敏特会获得一个称号。至此这一马拉松式的恋爱事件完美结束。

另外，此事件的不同完成度会影响到未来世界的相关事件：

根本没有触发这个事件：公司最终破产，公司原地址改成贝尼亚市学院；

在贝尼亚市没有鼓励艾鲁温：公司最终破产并由其他公司买断；

在王都阿鲁瓦尼斯塔没有阻止艾鲁温和父亲的吵架：公司最终破产并由其他公司买断，在冰之基尔镇可以见到艾鲁温和兰希的后代；

完成全部事件：公司继续由艾鲁温和兰希的后代经营下去。

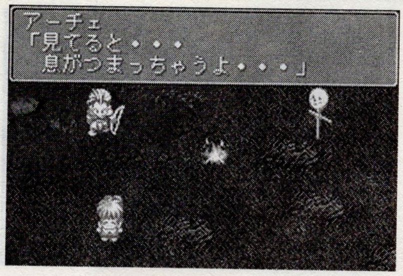


在多尔左上方房间的吧台上得到一张认证卡（右上方的房间暂不能进），用它可开启下方记忆点前的门。进门后可以看到上方有很多门，下方很多宝箱，从随机1个宝箱里得到开门钥匙，之后开上面的门。上面的门有3个是可以打开的，分别是回去的路、进到主电脑的路、1本咒文书“神之息”，而且是随机的，每次进去以后再回来，又要从下面的宝箱里取钥匙（总之每进出一次，钥匙和门都会随机换位，多试几次吧）。进到主电脑室会撞见Boss，打倒后得到契约戒指光钻石。先在主电脑上先选择第2项完全回复，之后选择第1项，多尔便浮上了海面，再选择第1项，终于，未知的古代科学将克雷斯等人送往未来。

在地下石墓最深处，消失的克雷斯和敏特竟然又回来了，而且还多了两个人，并且他们已经今非昔比，什么也不用说，去和达奥斯战斗吧！

未来

克雷斯等人打败了魔王达奥斯，令这个世界恢复了平静与安宁。但是，不属于这个年代的格拉斯与阿洁终究



要回去，大家正在伤感告别时，从天空中落下了无数陨石！一名男子也从天而降，原来他叫哈里森，是来自未来50年后，他奉未来阿鲁瓦尼斯塔王国的命令来到50年前寻找与达奥斯战斗的勇士们，因为达奥斯在未来再次复活！得知这一消息，勇士们再次踏上征途。

利用多尔的主电脑，众人来到了50年后的托迪斯村，这里已经以克雷斯父亲的名字命名为米盖尔镇。整备一番后向北穿越山道来到了王都由库雷特。

★来到未来后自动获得世界地图；宿屋里可以学会一种料理；在宿屋睡一觉会看见切斯塔彻夜训练，可以增加切斯塔的经验和等级；在宿屋外左面与一个女子对话得知在这个时代很流行收集各种收藏品，同时也喜欢收集和交换卡片，之后得到1张卡片；来到左上角的道场，和左边的人对话可进行5场连续挑战，胜利后获得一个称号，选择不进行挑战的话便可以买到奥义书“凤凰天翔脚”；之后去睡一觉，克雷斯会梦见自己的父亲，并且悟得最终奥义“冥空斩翔剑”（不会在招式表里显示出来，也不能设定到按键上，使用方法是在战斗中当克雷斯HP接近或等于满值的前提下被扁至HP变红，这时同时按下A、B、L、R便可以使出。GBA版的“冥空斩翔剑”有Bug，使用后的本场战斗里克雷斯的全部属性攻击免疫，无敌了）；去由库雷特之前，可以先去东面的精灵洞窟，在最深处左上角房间里可得到契约戒指碎玉石；在去由库雷特的山道里，走上面那条路，切斯塔会得到一个称号。

这时的米德卡鲁兹已经被毁灭，王国的人都搬到了由库雷特建立的新王都，原来克雷斯伯父的家现在已经变成了国家科学研究所，打听可得知这里正在研究可以载人飞行的高科技机器。在王宫里面见国王后选择“是”可以得到国王的资金援助，之后离开由库雷特继续北行来到贝尼亚市。

★在王宫3层内可学会一种料理；与3层的一个女生对话可以交换卡片；在宿屋睡一觉格拉斯会回忆起往事，并得到一个称号；在王宫内的图书馆里可以发现一些情报，其中有关于忍者之里的情报（一定要看到）；在城市右边的民家里有一只会唱歌的狗，可以欣赏狗吠版主题曲……路过风之谷时可以在原阿洁的家中学会一种料理；在风之谷深处的瘴气区域拿到契约戒指暗黑石；另外，由库雷特城里的斗技场可以参加天下第一武术大会，具体参看后面的补完部分。

小事件

在王都由库雷特左下角可以看见一个丢失的小孩，与她对话后选择“同意”带她去找妈妈，然后慢慢地行走，让小孩跟着你，抵达最上方的妇女处便算完成。完成会可以得到奖品，如果一次都没有失败会得到メンタルリング，失败过会得到ティ　カップ或者小回复品。注意，请一定在铃加入后再来完成这个小事件，这样能够让玲获得一个称号，否则就拿不到啦！

来到贝尼亚市的港口，哈里森正在和船长商议，但是船长怎么都不肯出航。在无法渡海的情况下，大家想到了由库雷特科学研究所。

★在食材店与一个人对话并给他两个食材便可以交换卡片（メロン和こんぶ，如果没有可以在精灵族部落以及这里的食材店里买到）；在水池边可以再次打听到忍者之里的情报（一定要打听到）。

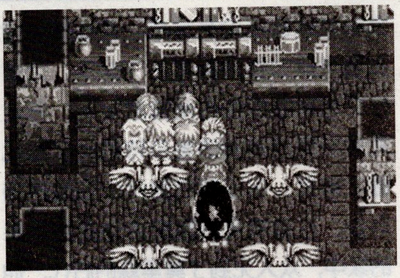
来到科学研究所的地下室，研究人员说可以令人飞上天空的高科技机器还没有完成，需要得到雷之精灵的力量才能真正飞起来。之后他交给克雷斯契约戒指紫电石，并让克雷斯到西南面的奥尔特洞窟里去找雷之精灵。出王都后穿过山道向西南方走，在雷精灵洞窟附近的原莫里森的家中，众人见到了莫里森的后代，他也从祖辈那里得知了克雷斯的事情，便让克雷斯在他的家中随便休息（房间里的床可以睡觉）。之后众人进入了奥尔特洞窟。

★莫里森的家中可以学会一种料理；这里还有商人可以买卖道具；别墅里有一个画家，他正在研究“女体”，把你从过去就一直保留的那本魔法书スケベほん交给他就可以得到1个收集品。

在洞窟里可以数次碰见神秘的女忍者，当她被敌人堵截时克雷斯单枪匹马上前帮助（被打败了也无大碍，只是拿不到经验和战利品）。洞窟内的主要谜题是用火精灵之戒向电缆喷射火炎让电缆通电以打开前进的门，不过都有时间限制，而且有的需要先拉下墙上的开关。在一个狭窄通道处可以向右穿墙进去踩下地上的机关打开通道，前面的电缆需要连续喷射数次火炎才能获得较长的通电时间。再向里的一处电缆，从距离上看，似乎通电时间根本不够冲进左上的门，但实际上右边的墙是可以穿过去的，要连续喷射火炎数次，然后以最快速度穿过墙壁进到右上的门里，

小事件

在市长的家里，敏特会教导市长的孙女切尔西弹钢琴。连续进出贝尼亚市5次，每次去市长家里和切尔西对话让她的技艺提升，最后她会举办小小的音乐会，听完她的演奏后敏特会得到一个称号，并得到1件收集品。



这里会发现走不到左边去，因为有一堵看不见的墙。拉下墙上的机关后再回来，最左边的墙也被打开了，在里面让电缆通电就可以进左上的门。来到记忆点处，有左中右3串电缆，要先喷射右边的电缆数次，然后立即喷射中间的电缆，使电流加大，再喷射左边的电缆加大电流，就可以进门。在里面遇到了暴躁的雷之精灵奥尔特，打败他以后格拉斯利用紫电石的契约之力得到了雷精灵奥尔特的力量，之后阿洁帮忙把左边的两个宝箱拿了出来。

再回到科学研究所地下室时，飞行器“稀有之鸟”的开发已大功告成，研究员将飞行器缩小交给克雷斯。在哈里森乘飞行器离开不久，克雷斯等人也驾着飞行器去王都阿鲁瓦尼斯塔。(飞行器的驾驶方法：在大地图上按A键起飞，在不是海洋和山窝的地方按B键降落，在城市村庄和特殊地点上空降落就直接进入，在空中时用方向键的左右控制方向、上下控制飞行器下降和上升，按住A键飞行，而如果按住R键，就可以不用A键，直接用方向键前后左右平行飞行，而不会旋转方向以及上升下降)

★拿到飞行器以后，去浸食洞，在港口的野餐后阿洁获得称号；之后出去再进来，在港口再次野餐，敏特获得称号；在港口还可以学会一种料理；



进入到浸食洞内部，可以得到咒文书“大漩涡”；最深处可以得到契约戒指天青石；在西之孤岛迪米迪尔的公馆最深处可以得到咒文书“风暴”；飞到橄榄村南面的海洋上的一个小岛，可以发现“基斯的店”，里面有相当棒的武器防具出售，价钱也很骇人，还能买到装备后可以像格斗游戏那样搓招的道具，买下来以后加上以前在莫利亚坑道得到的连击计数器，就可以获得一个称号，并得到收集品；有了象牙アイヴォリ一这种交易品后，可以和上方的店员对话让他把象牙做成麻将じゃんぱい，可以在战斗中使用攻击敌人。

小事件

回到米盖尔镇南面的精灵之森，在最深处的大树下会见到达奥斯！一通对话后达奥斯便会离开（这个事件在拿到永恒之剑以后就不会发生了）。

精灵族长的恋爱事件之二：再次来到雕像家阿希亚的别墅，开门的竟然是布拉姆巴鲁特族长，原来克雷斯走了以后，阿希亚还是将布拉姆巴鲁特恢复了原样，并把自己变成石像代替他。长寿的精灵族人布拉姆巴鲁特一直陪在阿希亚身旁，他相信自己的感情一定能感化阿希亚，令她恢复原样。之后布拉姆巴鲁特将早已修好了的精灵之弓交给了切斯塔。

来到王都阿鲁瓦尼斯塔，大家见到了身为半精灵而长生不老的宫廷魔术师隆格罗姆，他将众人引见给新的国王。在此得知达奥斯能穿梭于时空次元，要想将其消灭首先得令时空流逝停止。隆格罗姆提到，传说中有一把永恒之剑可以停止时空的流逝，而这把剑需要3件神器来打造。之后在王宫内的魔法研究所打听到这3件神器分别是冰之剑、火之剑和契约戒指光钻石，它们分别存在于以3位神的名字命名的古代都市里：冰之剑在以雪狼芬尼尔名字命名的地方；火之剑在以主



神奥丁的名字命名的地方；契约戒指在以雷神多尔的名字命名的地方（这个已经得到）。收齐3件神器后，可以请求根源之精灵制造永恒之剑。同时，在市街正下方的入口处也可打听到光之精灵存在于古代都市多尔里（必须要打听到）。

★在食材店里可以学会一种料理；在宿屋睡一觉会看见切斯塔彻夜训练，再次提升经验和等级；王宫内有一老一小两个音乐家，和他们对话分别可令背景音乐放慢和加快，有趣；在某房屋房顶上和人对话可以再次打听到忍者之里的情报（必须要打听到），至此3处情报都收集到了，接着便可以去引发忍者之里和铃的事件并让铃加入，具体参看后面的补完部分；到西南方过去的爱德华德的家里去，可以得到1件收集品。

迷你游戏

以前的赛跑游戏现在又可以玩了，这次换成切斯塔来跑，规则和以前一样，但是对手变强了，在赛道中途会突然加速。获胜后可以得到一个称号，奖品也不错，也只有3次机会。

来到海洋上的多尔，进到最深处的主电脑前，选择第3项便可令光之精灵阿斯卡出现，格拉斯利用黄金石的契约之力得到了光精灵阿斯卡的力量。

★在多尔右下角记忆点旁边的房间里与机器人对话可以学会一种料理；在右上角的房间里原PS版的射击

迷你游戏取消了，变成了Namco的广告……

古代都市芬尼尔就在世界北部的冰天雪地里，来到北部的冰之基尔镇，进入上方的教堂发现冰之洞窟。和PS版不同的是，在冰之洞窟里不再需要火炎护戒来防止被寒气所伤。进去后遇到墙上的开关要用火精灵之戒把冰融化再拉下；看见烛台都要点燃；某处左边有空洞吹来寒风令烛台无法点燃，要先融化下方石像上的冰，然后拖过来挡住风；在一片全是十字路口的地方可以拿到不少宝箱，其中左下角可以得到咒文书“洪水”；再往里走要先拉下开关放走水，之后在另一个地方踩下机关，就会使水冻结成冰，之后再回去把放走的水再放回来，就可以踩着结成的冰面来到最深处遭遇Boss。被打败的Boss化身为了冰之剑，同时克雷斯也悟得了特技“次元斩”。

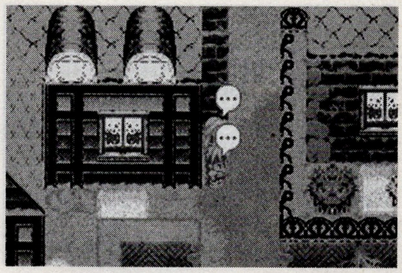
★食材店二楼可以学会一种料理；在宿屋睡觉时半夜会听到狼叫声，在宿屋中与一人对话可以买到奥义书“狮子闪空破”；武器店里与一人对话可以买到卡片。

来到沙漠上的橄榄村，可以打听到在北面的火山里有一座炎之塔，那里就是古代都市奥丁的所在地。但是，在塔里很多地方都有炙热的岩浆和热流，如果冒然闯进去会飞速减血，并且全员HP减到0便立即GAME OVER，不会保持在HP1的状态！解决的方法是收集4个冰冻护戒こおりのおまもり，给战斗角色人手装备1个（冰冻护戒在先前的冰之洞窟里战斗可以随机得到）。在炎之塔里没有岩浆的地方多遇敌，可以随机得到火炎护戒ほのおのおまもり，只要用魔力药水ル－ンボトル变化即可成为冰冻护戒。另外，PS版的隐藏Boss奥丁在GBA版取消了，所以你就不用再傻傻的对着奥丁的石像研究来研究去了。炎之塔里的谜题并不复杂，先拉下左右的开关，然后从中间上去，最深处可以得到咒文书“核爆”。再原路返回到入口处，从右边上去，在某层左右各有一个石像，只要将石像从特殊的地板上拖出来就能开门，最后在打倒4个小Boss后就能开启通往顶层的门遭遇Boss。战斗胜利后，Boss化身为炎之剑，同时克雷斯也悟得了特技“虚空苍破斩”。

★在食材店门口可以学会一种料理；如果队中有铃，再次和厨师对话，铃尝了料理以后辣得到处乱窜最后掉进了河里，并得到一个称号；在橄榄村外东南方的绿洲里可以买到奥义书“凤凰翔破斩”，北面的绿洲里可以与人交换卡片；炎之塔完成以后，白桦林里过去采掉的冬虫夏草又都长出新的了，这东东在未来卖价不菲。

收齐了3件神器后，克雷斯想起了在过去水镜之森里那个被根源精灵加护的石板，于是众人便来到了水镜之森。将阿洁留在入口后，进入杜兰特之森，在石板前（阿洁也飞来了），众人见到了根源之精灵奥利津，她对好几种属性都有吸收效果，所以要避免使用这些属性的攻击，胜利以后格拉斯利用光钻石的契约之力得到了根源精灵奥利津的力量。这时，奥利津将克雷斯收集的冰之剑和炎之剑分解并合成出了具有划开时间空隙、冻结时间流逝的传说武器——永恒之剑！同时克雷斯也悟得了特技“空间翔转移”和奥义“时空苍破斩”、“转移苍破斩”。

★在精灵族部落的食材店与厨师对话两次可以学会两种料理；在宿屋与店主（也就是阿洁的母亲对话），她会托克雷斯将她的两样东西带给阿洁，这样便会得到星之扫把和魔术手套；另，切斯塔修弓的事件改成了精灵族长的恋爱事件，所以PS版杜兰特之森石板深处找寻神圣丸太的事件就取消了，当然杜兰特之森里从石板处可以去往的深处森林也取消了。



回到王都阿鲁瓦尼斯塔，隆格罗姆说现在是找达奥斯决战的时候了，调查队已经查到达奥斯的城堡很可能就在大陆北部的常暗之镇亚雷附近。于是，克雷斯等人乘飞行器来到了位于世界南端的常暗之镇亚雷。在宿屋里住宿的当晚，大家都睡不着觉。对于明天即将迎来的最后决战，格拉斯向根源精灵奥利津说出了自己的决心；铃对死去的父母发誓定要消灭达奥斯；切斯塔不再和阿洁闹矛盾；而敏特与克雷斯也在屋外寒冷的星光下静静地谈心，克雷斯还将很久以前在地牢里从敏特的母亲那里得到的耳环交还给了敏特（敏特专用究级装备品）。

★在酒馆里可以学会一种料理；与酒馆里一人对话可以买到奥义书“凤凰天空破”；与酒馆左下方的兵士对话可以得到1枚迪利斯徽章（这可是进入达奥斯城堡必须的装备品，只能在达奥斯城堡里战斗随机得到，所以可别随随便便就卖了）；在武具店里和老人对话，同意回答他的问题后顺序选择2、3、4项就可以得到卡片。

第二天，调查队的士兵来向克雷斯报告说在亚雷镇西北面的矿山里探测到达奥斯城堡的迹象，同时在镇内还打听到这附近存在着暗之精灵。克雷斯等人来到了亚雷镇东南面的山洞





里，见到了暗之精灵影，格拉斯利用暗黑石的契约之力得到了暗精灵影的力量。和PS版不同的是，GBA版的暗之洞窟没有了迷宫，可以直接见到暗精灵。

在西北面的矿山的悬崖上，克雷斯举起永恒之剑。这时，在时间与空间的狭间里，一座巨大的城堡浮现在漆黑的空中。

★进去过最终达奥斯城以后，又可以去完成几个究级任务（建议先在达奥斯城二层得到咒文书“陨石”），并能发现不少情节。

精灵族长的恋爱事件之三：再次来到雕像家阿希亚的别墅里，布拉姆巴鲁特向大家诉说了对阿希亚150年的恋情，并表达了自己决定抛开精灵族传统的束缚，真正地去爱阿希亚。终于，感动上苍的爱情令阿希亚恢复了原型，有情人终成眷属，此事件正式结束。最后，布拉姆巴鲁特将精灵之弓强化到最终形态交给了切斯塔。

海盗宝藏事件：具体参看后面的补完部分。

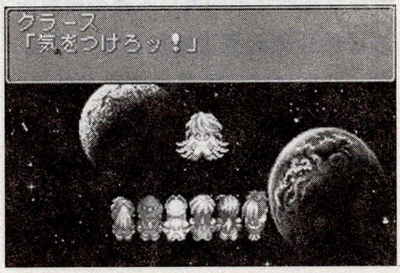
未来的莫利亚坑道增加到了地下21层，里面蕴藏着大量极为稀有的东东，还包括一个GBA版新增的格拉斯的召唤术，绝对是不可不去的宝库。并且，GBA版在莫利亚坑道最底层还新增了9层的隐藏迷宫多沃夫神殿，里面有一个GBA版新增的最后的隐藏Boss等着玩家。具体参看后面的补完部分。

当玩家去过游戏中所有的城市村庄后，就可以在王都阿鲁瓦尼斯塔的王宫1层见到Q版的游戏主题曲演唱者吉田由香里小姐，在此可以欣赏她的演唱，只有1次机会哦。

在冰之基尔镇宿屋内一名男子处可以打听到伊修达尔传说，并得知有9件物品散落在世界各地，将它们全部收齐后再和男子对话可以获得一个称号，并得到1件收集品。这9个物品分别是：Bラインシールド、Rラインシールド、ゴールデンヘルム、Hガントレット、ブルーキャンドル在海盗宝藏里得到，ゴールドアーマー、エクスカリバー在莫利亚坑道里得到，BCロッド在忍者之里周围森林里得到，ジェットブーツ用ルーンボトル将アイアンブーツ变化得到（这个可以批量获得）。

回到米盖尔镇，在中间的桥上切斯塔回想起过去，之后获得一个称号。

刚进入达奥斯城就会遭遇小Boss。左下角黑漆漆的牢房先不用管，开动机关后来到2层，在这一层得到咒文书“陨石”，中间去3楼的楼梯右边的墙可以穿进去。3层那个挡路的魔法阵要装备先前在亚雷得到的迪利斯徽章才能通过，否则必被送到1层左下的漆黑牢房，但是只有1个，所以给克雷斯装备，之后他1个人在这层的宝箱里再得到5个迪利斯徽章（另外，打一种名叫DarkEye？的独眼圆球怪物也能随机得到），注意这一层上下左右是循环相通的（后面也有类似的构造），大家不要转迷糊了。之后回到漆黑牢房，把同伴都救出来，每人装备1个，这样就可以全员通过魔法阵继续上行了。上到5层时，地上会有一些机关，从最左方开始顺序踩机关踩到最



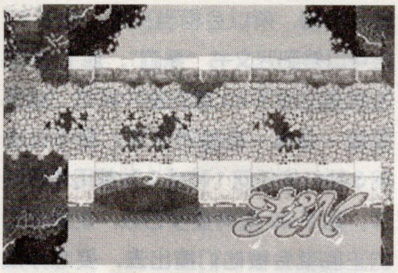
右方，就可以开门。6层先进入镜子里的世界，在最深处打倒小Boss，然后返回镜子外，向右进入墙壁里，可以找到上行的楼梯，注意在楼梯左边的墙里还有宝箱（在这里，GBA版取消了那个躲在柱子背后可以花钱买经验的死神了）。一条单一的长长通路直达达奥斯所在地，最终的决战终于开始了，达奥斯一共有3种形态，个人感觉第二形态最难，克雷斯和铃这样的近身攻击角色很难发挥作用，基本做肉盾，只能让魔法师和弓箭手在远处狂暗算Boss，而达奥斯第1、3形态则比较简单，只要困住Boss狂殴就可以了。



魔王达奥斯终于倒下了，城堡也随之消失。精灵大树在玛娜的力量下重现生机，世界也恢复了和平安宁。属于未来的铃在大树下依依不舍地向众人告别了，而属于过去的格拉斯和阿洁也不得不与克雷斯、敏特和切斯塔分别。天下没有不散的宴席，只要大家曾经在一起并肩战斗，曾经患难与共，那么，丝丝伤感也会被快乐的回忆所代替……

★看完通关画面后会提示玩家存档，之后读取这个存档就可以开始2周目游戏，1周目记录的怪物图鉴和道具图鉴仍然保留，系统设定里追加最高难度マニア，这可是超高的挑战，各位可以从中体验到什么叫BT。另外人物外观设定里增加了洋娃娃脸的新选项，很有趣。

通关以后标题画面会多一个选项“LET’S GO ARCHE”，具体参看后面的补完部分。

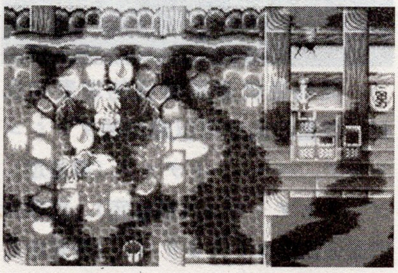


Fin

研究补完

☆天下第一武术大会（俗称斗技场）

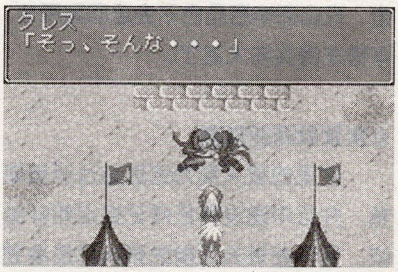
只能由克雷斯一人完成，虽然可以使用回复物品，但是都被限定死了。连续进行8场与怪物1对1的战斗全胜后会问你是继续还是停止挑战，如果选继续，就会和Boss飞龙战斗，获胜后才能成为真正优胜。之后便可以从国王那儿得到奖品，每一次优胜取得的奖品都不一样。GBA版斗技场的Boss和PS版的狼人不一样，似乎很傻好打，并且PS版乱入的莉莉斯不会出现在GBA版的斗技场里，所以不再有S·D剑，因而也就没有了克雷斯的必杀“杀剧舞荒剑”，这不能不说是一个大遗憾。



☆隐藏人物铃和隐藏地域忍者之里

想要触发女忍者铃的事件，玩家需要在未来收集3处情报：①王都由库雷特的图书馆里看到有关忍者之里的ジャポン族的记载；②在贝尼亚市喷水池旁的男子处打听到忍者之里；③在王都阿鲁瓦尼斯塔某屋顶上打听到忍者之里的具体位置。

之后进入水镜之森精灵族部落深处的杜兰特之森，向左上方走到底，会看见铃在等着大家，之后在她带领下去忍者之里（如果玩家容易迷路找不到铃，就遵循这个路线：从杜兰特之森有记忆点的入口处开始，上上上左左左上上上）。在见到忍者首领藤林乱藏后，与之对话中可以得到村正剑，对话以后就是泡澡堂，数人得到称号。再找藤林乱藏对话得知铃的父母最近人间蒸发了，有人探听到曾在由库雷特城附近出没，希望克雷斯帮忙找到。



之后离开忍者之里（向下走到村子尽头铃把你带出去），去王都由库雷特参加天下第一武术大会，连胜8场后会突然闯进两名忍者，无论胜败都没有大碍，当然还是取胜风光一些，之后铃出现，得知他们正是铃的父母，最后父母恢复了意识互相自尽！原来他们都被达奥斯控制了，铃对着死去的父母发誓要消灭达奥斯。

回到忍者之里，铃加入成为同伴，同时获得奥义书“狮子千裂破”，之后泡澡堂时再次获得称号。

铃加入以后，可以在各地得到她的忍术书：

曼珠沙华：热砂之洞窟的宝箱里得到，或者在炎之塔里和一名女忍者对话买到。

雷电：12星座之塔的宝箱里得到，或者在奥尔特洞窟里买到。

镰鼬：风之谷里买到。

五月雨：莫利亚坑道地下21层买到。

儿雷也：多沃夫神殿里得到。

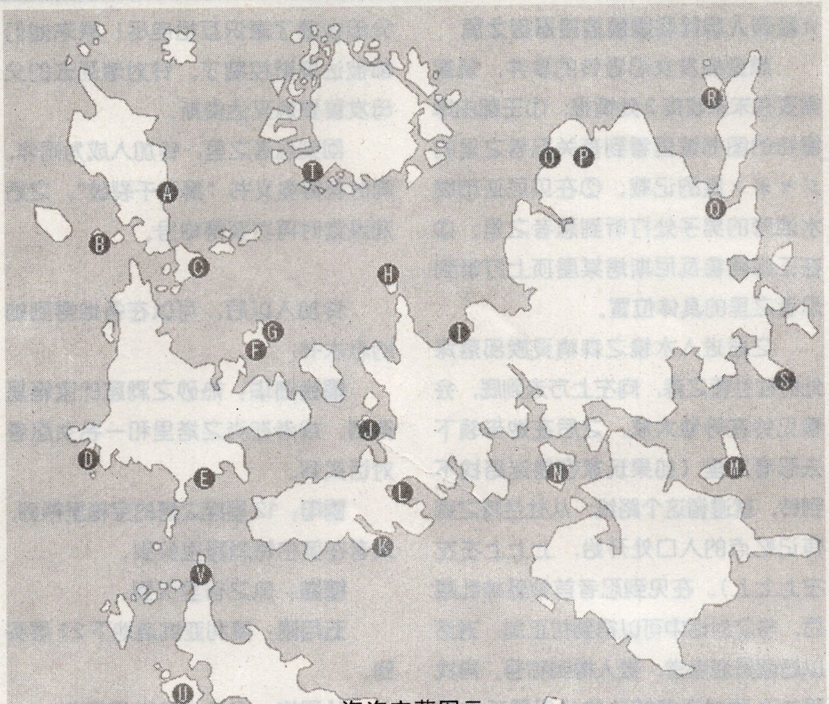
注意！！曼珠沙华和雷电如果选择买到，那么另一个迷宫里相应的宝箱里就会变成别的物品，其中热砂之洞窟里装忍术书曼珠沙华的宝箱会变成フレアバゼラード（需鉴定），这件武器虽然可以在其他地方得到，但是它鉴定前的不确定品却是游戏中只有这里才能得到，所以想要完成道具图鉴的话，一定要在炎之塔买忍术书曼珠沙华，才能得到这件不确定品！

至少得到一个忍术书以后，再回到忍者之里与藤林乱藏对话，便可以进入试练之洞窟。里面只能由铃一人战斗，要连续进行5场战斗，难度比较高，建议先拿忍术书曼珠沙华，此招相当无耻，打起来会很轻松。全部获胜后铃获得一个称号，并得到一把短剑。

与忍者之里道具店里的女孩对话可以学会究级料理，并且可以花高价从这个女孩处买到料理所需的稀有食材。铃加入以后，与记忆点旁的人对话可以得到一个称号。当克雷斯获得过斗技场的冠军后，在称号一栏里可以装备上优胜者的称号“チャンピオン”，此时去和忍者之里右下角的女孩对话可以得到卡片。另外忍者之里周

斗技场的全部奖品一览：

第一次	奥义书“狮子吼破斩”
第二次	ティーカップ、タピストリー、だいりせき
第三次	ポイズンチェック、パラライチェック、ストーンチェック
第四次	チキン、ポーク、ビーフ
第五次	セージ、セボリー、ベルベーヌ、ラベンダー
第六次	パナシーアボトル、ライフボトル、フレアボトル、リキュールボトル、ホーリィボトル、ダークボトル、ルーンボトル、チャームボトル
第七次	マジカルポーチ、マジカルリボン、マジカルブルーム、マジカルルージュ
第八次	スターベレット、スタークローク、スターブルーム、スターメイス
第九次	スターグローブ、スターヘルム、スターシールド
第十次以及以后	アップルグミ、オレンジグミ、ミックスグミ、レモングミ、パイングミ、ミラクルグミ



海盗宝藏图示

围除了下方以外都被森林围绕，森林里能够得到不少宝箱，其中有咒文书“地震”，以及敏特的最强武器ＢＣロッド。

☆海盗艾弗雷德的宝藏

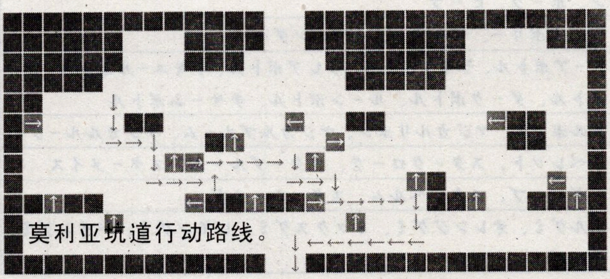
在冰之基尔镇的酒馆左边与伟大海盗艾弗雷德的后代格拉哈姆对话便会得到海盗的文献，这样便可去世界上寻找海盗的宝藏，一共有22处，具体位置如上图。

有些宝箱隐藏在树后面或者石头背后，要仔细看。其中绿之灯グリーントーチ、青之灯ブルーキャンドル、赤之灯レッドランタン将会在莫利亚坑道里发挥相当重要的作用，所以一定要在去莫利亚坑道之前得到。

把在宝藏里得到的特殊物品ロザニアのドレス交给格拉哈姆，便可以获得称号，并且得到贵重道具テクニカルリング，这便是可以进行全手动模式战斗的必备道具！装备后的角色在特技栏右上角便可以选择第3 种全手动战斗模式，效果为：战斗中角色可以任意跑步、按上可以跳跃、攻击时角色不会自动跑到敌人跟前而是原地攻击、攻击完毕后角色也不会退回到原地。可惜来得实在太迟了。

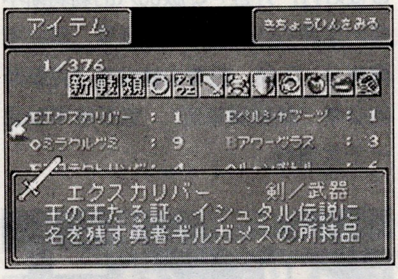
☆未来莫利亚坑道

这里的敌人实力远远超过达奥斯城，并且中途没有任何记忆点和补给站。另外在进去之前先确认已经拿到契约戒指碎玉石、天青石。从捷径直接下到地下9层，之后在右上角整备一下后向下行。在地下16层的瘴气洞窟里可以遇见魔界兽卡梅利奥，格拉斯利用碎玉石的契约之力得到了变色龙卡梅利奥的力量（格拉斯悟得了变色龙召唤术）。地下16层有一个小谜题，要把地上的机关踩到全部陷下才能开门，从地下17层开始迷宫变得异常复杂困难，并且光线相当暗，视野只有自己周围一小圈，所以会相当头疼。地下18层可以得到咒文书“黑洞”，地下19层左面通往地下20层的那片区域（就是画面一会亮一会暗的区域）便可以使用3种灯的任何1种或3种都用来照明了。地下20层有很多石像，走到他们的正面就会被他们撞出去，要想办法绕过去，实在不会可以参照图中路线。



莫利亚坑道行动路线。

地下21层也要使用灯来照明，左边的瘴气洞里可以遇见魔界兽古利姆林雷亚，格拉斯利用天青石的契约之力得到了瘴气兽古利姆林雷亚的力量（格拉斯悟得了瘴气兽召唤术），右边一个小洞里可以买到忍术书“五月雨”。地下21层的最深处终于看到了记忆点，之后上方就是Boss战，打败他以后有N多宝箱等着你，其中可以得到奥义书“袭爪雷斩破”，然后按下右上角的机关就会出现魔法阵，会把你传送到GBA版新增的最终隐藏迷宫多沃夫神殿。



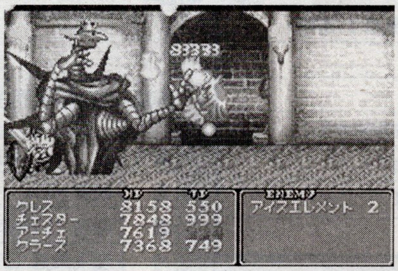
莫利亚坑道里得到的珍贵物品有：装备后角色可以跑动的ダッシュリング、バハムートティア（需鉴定）、ゴールドアーマー（需鉴定）、克雷斯的最强武器エクスカリバー（需鉴定）、可以随意改变遇敌率的スカウトオーブ、ナイトメアブーツ、铃的最强武器にんとうちざくら、ペルシャブーツ。

注意！在迷宫里有时会遇到名叫ランドアーチン的怪物，是一种非常小的在地上游荡的针一样的怪物，这个家伙任何攻击均对它无效，并且碰谁谁死！遇

到这个家伙要赶快逃，否则很可能被全灭，以防万一一定要带着阿洁作战，只有她不会碰到此怪物。另外迷宫里有一种白白胖胖的怪物ビッグフット会掉落象牙アイヴォリ－，这也是得到象牙的主要途径。

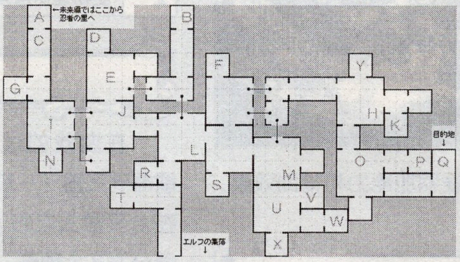
☆最后的迷宫 – 多沃夫神殿

在莫利亚坑道地下21层最深处踩上魔法阵便可传送到这里，这里的敌人更加强劲，并且从头到尾没有任何记忆点和补给站，好在迷宫并不是特别漫长。中途遇到地上都是裂缝，掉下去要重新上来的地方，要用火精灵之戒喷射石像让它转方向，然后走到它面前让它把你撞到右边，右边的墙壁上有隐藏通道（仔细看可以发现通道处的墙壁和别的不太一样）。后面还有一处类似的地方，左右都有隐藏通道，要先让石像把你撞到右边。进入墙壁的最深处，可得到契约戒指冥界石，然后进入左边的隐藏通道，某处可以得到忍术书“儿雷也”。之后遇到挡住去路的魔法阵，只要在左右都开动机关就可通过。5层可以得到咒文书“分子爆发”，最后还有这样的挡路魔法阵，要先阅读石板上的提示，然后去另一个地方，留下两名同伴踩住机关，然后剩下的4人可以继续前进（但是绝对不能留下格拉斯，否则最后无法挑战冥王）。另外，这里其实是可以6人全部进到最底层的，只要留下阿洁和铃踩机关，通过魔法阵后阿洁用老办法飞下来，而铃会忍术所以跳下来不会摔死……8层可以得到1件收集品，在9层终于见到最后的隐藏Boss冥王布鲁特。布鲁特身体周围总有鬼火护体，根本无法靠近，所以近身战的角色基本就是没用的废物，最好让切斯塔在稍远些的地方不停地射箭或用特技专门用来破坏布鲁特咏唱魔法，而敏特和阿洁躲在最远的地方疯狂回复和放魔法，至于克雷斯，让他用魔神剑破坏布鲁特放魔法吧。打败布鲁特以后，格拉斯利用冥界石的契约之力得到了冥王布鲁特的力量（格拉斯悟得了冥王召唤术）。最深处还有两个宝箱，其中一个可以得到ＧＢＡ版新增的奥义书“猛虎连击破”（废得一塌糊涂），另一个是以前被女武神瓦鲁基里收走的神枪昆古尼尔，不过已经强化成最终形态。



注意在多沃夫神殿里仍然可能遇到ランドア　チン这种怪物，要小心。

☆杜兰特之森全地图



在杜兰特之森里转得晕头转向的玩家可以参照此地图，其中下方的エルフの集落便是入口，右边目的地便是石板所在地，左上角便是铃等着你的地方，可以去忍者之里。

☆各角色的最终武器

克雷斯　エクスカリバー	莫利亚坑道地下二十一层得到
敏特　ＢＣロッド	忍者之里周围的森林里得到
阿洁　スターブルーム	未来精灵族部落里阿洁的母亲赠送
格拉斯　Ｎ·Ｇ	海盗的宝藏里得到
切斯塔　エルヴンボウ（最终形态）	完成精灵族长的恋爱事件便可得到
铃　にんとうちざくら	莫利亚坑道地下二十一层得到

☆通关后的外传小游戏

通关一遍后标题画面会多出一个选项“LET' S GO ARCHE”，进入后是以阿洁和铃为主角的外传游戏，基本玩法就是在限定时间内尽可能多



地接受委托并将其一一完成，根据完成的委托数量会有不同的结局，直接和那个占卜师对话也能直接完成游戏。如果在限定时间内完成6个或6个以上的委托，便可以迎来最好的结尾。

所有委托一览以及完成委托的简易流程：

①和米盖尔镇左上角原克雷斯家里右上的人对话→忍者之里首领家外对话→莫利亚坑道地下9层右上

②和右边房屋里的女子对话→橄榄村上面的民家里按照父亲、母亲的顺序对话→浸食洞最深处

③和教堂里的神父对话→研究所2层对话→选择“精灵之洞窟”→听说教

④和教堂外的小孩对话→选择“4400R”→选择“タイムワープ”→选择“4304年”

⑤和武器店的店主对话→和贝尼亚市的切尔西对话→王都阿鲁瓦尼斯塔和サクラバ三世对话→冒险家协会里和サクラバ三世对话

⑥和武器店里的魔法师对话→和王都阿鲁瓦尼斯塔王宫内右上角的女人对话→迪米迪尔公馆地下最深处对桌子调查→和王宫内右上角的女人对话

⑦和宿屋里的男子对话→亚雷的酒馆里和围在一起的4个人中的一个对话4次→选择“マージャン”→选择“アイヴォリー”→到基斯的店里做成麻将

⑧和道具店里的男子对话→冰之基尔镇的食材店里对话→和中间的女子对话→杜兰特之森的石板处

⑨完成的委托数量在4个以下的时候在宿屋睡觉→梦境（如果失败需要再去睡觉）

声明：本文研究部分的3幅地域图均取自日文网站。

新约圣剑传说完美攻略

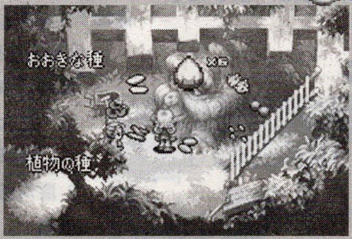
图／文：windx

GBA	厂商：Square Enix	发售日：2003.8.29
	售价：4800日元 类型：ARPG	游戏人数：1-2人
游戏Rom编号：1136 - Shinyaku Seiken Densetsu		

基本操作

A	攻击（有节奏按键可形成3连斩）
B	加速跑
L	跳跃
R	魔法（分为短按、长按两种效果）
L+A	恢复MP（需要取得能力）
START	使用道具、交换装备等
SELECT	交换使用的角色。

种植



在得到仙人掌小屋后便可种植果实。选择两个种子种下（种子在宝箱和敌人身上可得到），过几天之后就可在二楼收获果实。果实的作用是在强化武器和防具的时候添加能力和辅助效果。

怪兽

对付怪兽有多种办法。首先是耐性，特定的武器和魔法对特定的怪兽是有特效的（可通过图鉴查看）；然后是利用种族特性，比如吃下鸟种族的鸟肉后对付鸟种族的怪兽各项能力都会大幅度上升（在随机遇见的商人处可以买到对付多种种族的肉）；还有就是利用感觉，每个怪兽都有主感觉，在道具店有能够吸引3种主感觉怪兽的道具出售，战斗中使用能吸引相应怪兽，此时就是攻击的最佳时机了。

精灵



精灵即魔法，按R便能使用当前装备的魔法。短按是辅助魔法，长按是附带特殊效果的攻击魔法，攻击魔法配合不同的武器攻击轨迹也会不同。

属性	辅助攻击	属性攻击追加效果
光	回复HP	诱惑：使敌人攻击自己人
暗	隐身（只受听觉型怪物攻击）	暗黑：使敌人命中率下降
月	变飞天猪（只受嗅觉型怪物攻击）	变小：使敌人全能力低下
火	提升攻击力	火烧：敌人受到持续烧伤
水	围上水泡（只受视觉型怪物攻击）	雪人：让敌人变成雪人
木	使魔法伤害减半	睡眠：让敌人睡眠
风	提升移动和攻击速度	麻痺：让敌人不能攻击
土	使物理伤害减半	石化：让敌人变成石像

武器



在游戏的过程中能得到武器（一般都是在全灭敌人之后）。武器分为8个种类，而每种武器的攻击属性都可归结为3种，即斩、突、叩。游戏后期可以自己锻造武器（消耗1个原材料），而强化武器除了需要1个原材料外还要野菜。

武器名	攻击属性	魔法轨迹
杖	扣	跟踪魔法
剑	斩	前方中距离喷出
弓	突	向正前方发射
镰刀	斩	围绕身边两周
锁链	突	正前方一定距离内喷出
拳套	叩	身前短距离旋转
斧头	斩	前方扇型发散攻击
狼牙球	叩	攻向正前方并散开
枪	突	前后两方向发射攻击

升级

游戏中角色升级后会从6种形态中选择一个成长方向。形态由上自下为：战士、格斗家、魔法师、贤者、盗贼、随

机。其中最后一项为随机分配各个点数。按一定条件分配后就可以拥有职业，不同职业会修正主角的相应能力，而且每种职业都有两个上级职业。



职业一览

职业名称后是所加的能力，括号内是所要求的成长方向。

战士系	
ファイター	剑攻击+5（战士5级）
ナイト	剑攻击+10，HP回复效果+10（战士10级+贤者5级）
グラディエーター	剑攻击+15 （战士10级+随意5级）
パラディン	剑攻击+20，HP回复效果+20，光魔法攻击+10（战士15级+魔法使10级+贤者10级由ナイト进阶）
ウォーロード	剑攻击+20，HP回复效果+40（战士20级+贤者15级由ナイト进阶）
デュエリスト	剑攻击+30，阎魔法攻击+10（战士25级+随意10级由グラディエーター进阶）
ウエポンマスター	剑攻击+25，火水风土魔法攻击+15（战士20级+魔法使5级+随意10级由グラディエーター进阶）

格斗系	
グラップラー	ナックル攻击+5（格斗5级）
モンク	ナックル攻击+10，HP回复效果+10（格斗10级+贤者5级）
バシュカー	ナックル攻击+15 （格斗10级+随意5级）
ゴッドハンド	ナックル攻击+20，HP回复效果+20，光魔法攻击+10（格斗15级+魔法使10级+贤者10级由モンク进阶）
ウォーリアモンク	ナックル攻击+20，HP回复效果+40（格斗20级+贤者15级由モンク）
デスハンド	ナックル攻击+40（格斗25级+随意10级由バシュカー进阶）
デルヴィッシュ	ナックル攻击+30，月魔法攻击+10（格斗20级+魔法使5级+随意10级由バシュカー进阶）

魔法使系	
マジシャン	火水风土魔法攻击+5（魔法使5级）
ソーサラー	火水风土魔法攻击+10，光魔法攻击+5（魔法使10级+贤者5级）
デルファー	火水风土魔法攻击+10，阎魔法攻击+5（魔法使10级+随意5级）
グランディヴァイナ	火水风土魔法攻击+15，光魔法攻击+10，火水风土魔法防御+15，水精灵8匹为水全体攻击（战士1级+格斗1级+魔法使20级+贤者10级+盗贼3级由ソーサラー进阶）
アークメイジ	火水风土魔法攻击+10，光魔法攻击+10，火水风土魔法防御+20，风精灵8匹为风全体攻击（20级魔法使+15级贤者由ソーサラー进阶）
メイガス	火水风土魔法攻击+30，阎魔法攻击+10，火精灵8匹为火全体攻击（魔法使25级+随意10级由デルファー进阶）
ルーンマスター	火水风土魔法攻击+20，阎魔法攻击+10，火水风土魔法防御+10 土精灵8匹为土全体攻击（战士1级+格斗1级+魔法使20级+盗贼3级+随意10级由デルファー进阶）

贤者系	
クレリック	HP回复效果+10（贤者5级）
プリースト	月火水木风土魔法防御+5，HP回复效果+20 （5级魔法使+10级贤者）
エンチャンター	月火水木风土魔法防御+10，HP回复效果+10（10级贤者+5级随意）
ビショップ	光月火水木风土魔法防御+10，HP回复效果+20，光魔法攻击+20，光精灵8匹为光全体攻击（魔法使10级+贤者25级由プリースト进阶） 光月火水木风土魔法防御+10，HP回复效果+40，
セージ	木魔法攻击+10，木精灵8匹为木全体攻击（魔法使10级+贤者15级+盗贼10级由プリースト进阶）
ダークシャーマン	阎月火水木风土魔法防御+10，HP回复效果+10，阎魔法攻击+25，阎精灵8匹为阎全体攻击（魔法使10级+15级贤者+10级随意由エンチャンター进阶）
ネクロマンサー	阎月火水木风土魔法防御+20，HP回复效果+10，月魔法攻击+15，月精灵8匹为月全体攻击（魔法使5级+贤者15级+盗贼5级+随意10级由エンチャンター进阶）

盗贼系	
シーフ	物理命中+5，会心率+5（盗贼5级）
レンジャー	物理命中+10，会心率+10，弓攻击+5 （贤者5级+盗贼10级）
ニンジャ	物理命中+5，会心率+10，物理回避+10（盗贼10级+随意5级）
ワンダラー	物理命中+10，会心率+15，弓攻击+20，月木魔法攻击+10（魔法使10级+贤者10级+盗贼15级由レンジャー进阶）
ローグ	物理命中+20，会心率+15，弓攻击+10，狼牙球攻击+10（贤者15级+盗贼20级由レンジャー进阶）
ナイトブレード	物理命中+10，会心率+20，物理回避+10，镰刀攻击+20（25级盗贼+10级随意由ニンジャ进阶）
ニンジャマスター	物理命中+10，会心率+20，物理回避+20，火水风土魔法攻击+10（魔法使5级+盗贼20级+随意10级由ニンジャ进阶）

贤者系	
バーバリアン	枪攻击 +5（战士 2 级 + 格斗 2 级 + 盗贼 1 级）
イーシャー	イーシャー：枪攻击+10，火水风土魔法防御+5（战士 4 级 + 格斗 4 级 + 魔法使 2 级 + 贤者 2 级 + 盗贼 3 级）
ルーンナイト	枪攻击 +15（战士 4 级 + 格斗 4 级 + 盗贼 2 级 + 随意 5 级）
オーディン	枪攻击 +20，火水风土魔法防御 +10，光魔法攻击 +10（战士 8 级 + 格斗 8 级 + 魔法使 7 级 + 贤者 5 级 + 盗贼 7 级由イーシャー进阶）
スターランサー	枪攻击 +25，火水风土魔法防御 +15（战士 10 级 + 格斗 8 级 + 魔法使 5 级 + 贤者 7 级 + 盗贼 5 级由イーシャー进阶）
フェンリルナイト	枪攻击 +30，阎魔法攻击 +10（战士 10 级 + 格斗 10 级 + 盗贼 5 级 + 随意 10 级由ルーンナイト进阶）
ドラゴンマスター	枪攻击 +25、火水风土魔法攻击 +15（战士 8 级 + 格斗 8 级 + 魔法使 5 级 + 盗贼 4 级 + 随意 10 级由ルーンナイト进阶）

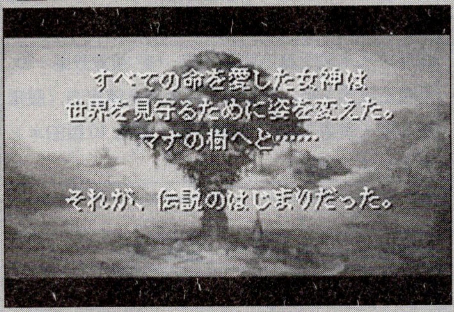
小技巧

①按 Start 出现的菜单非常繁琐，好在游戏有快捷键设定：L 直接跳转入武器装备画面，R 为精灵装备画面，再按 Start 可直接退出。

②升级时 HP 会补满。利用这个方法可积蓄 1 级在 Boss 战的时候升，可一下来个满血。

剧情攻略

序章



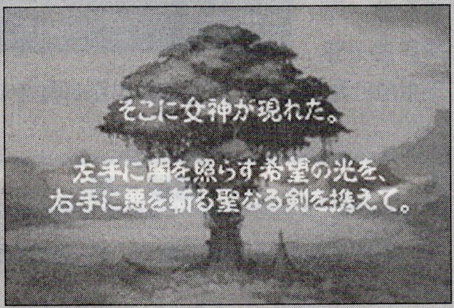
遥远的过去，爱护所有生命的女神为了守护世界而改变了姿态，成为了マナ树，就这样传说开始了。过了很长一段时间，人们已渐渐将女神淡忘……一个男人进入了圣域，他利用マナ之力构筑了巨大的文明，于此拉开了恐怖的暗黑时代帷幕，全世界都屈服于他，他的名字叫——ヴァンドール。正当人们的心被绝望的黑暗所笼罩的时候，心中充满希望



的年轻人挺身而出了。战斗非常壮烈，他们凭着心中的希望使手中的圣剑闪烁光芒，黑暗在光芒的照耀下变得无力。ヴァンドール终于被打倒了，マナ之力重新回到了它从前的所在地。

“是梦啊…我不要见到这个恶梦啊！！”

在世纪初什么都没有的时候，女神出现了。她左手有将黑暗照亮的希望之光、右手拿着斩断邪恶的圣剑。在女神祈福下生命出现了，精灵也随之召唤了出来。之后，女神为了和平投出了手中的圣剑，而她为了守护世界化身为世界树，所在的场所就是现在的圣域。世界树就这样一直由不可思议的力量守护着。



主角：“啊，我见到了。是マナ之树，正如你说的那样不可思议。”和平时一样，主角在グランス公处听他讲述英雄的故事。在仆人的催促下主角只好回家，然而此时的家门口却聚集了很多士兵。

兵士：“假面骑士殿下，这可是グランス国的执务大臣エルマン殿下的府邸啊！”

假面骑士：“怎么？执务大臣就不能定邪教徒的罪吗？”

兵士：“可是他和グランス公是非常要好的亲友啊！我们至少要得到グランス公的许可吧？”



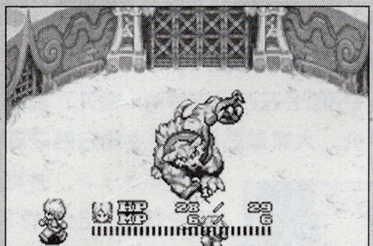
假面骑士：“不满的人可以离开。我有我的做法。”

得知这一不妙情况的主角赶忙去通知父亲。父亲正在房间内和客人谈话，这时假面骑士闯了进来。父亲的客人和假面骑士发生了争执，并打了起来，但在寡不敌众的情况下只能束手就擒。父亲和母亲为了救助ヒロイン也被带走，最后主角也未能幸免……





从噩梦中惊醒后，主角发现自己身处牢笼内。旁边的ウィリー怪主角叫得太大声搅了他的美梦，之后说要为主角解梦。当他得知主角梦见了以前的事之后，告诉主角一定要活下去，并将准备从斗技场逃脱的计划说了出来。与众人谈话并在神像处记录后斗技大会就开始了，假面骑士进行开场白，受到了观众的欢呼。

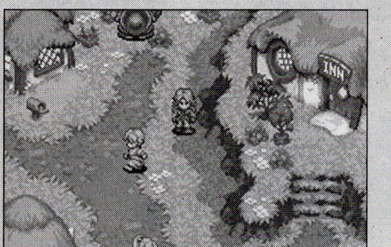


主角们要上场了，对手是一只巨大的野兽。趁着胜利两人顺利地逃了出来。在桥上，主角决定打倒假面骑士为父母报仇。ウィリー劝住了主角，并告诉主角他也认识之前所提到的那个女孩，只要去信仰女神的ドップル村就一定能得到她的消息。就在这个时候假面骑士出现，把主角打落水中……



岸边，商人ニキタ把主角从水里钓了上来。往下走的时候，主角救助了一名也叫ヒロイン的女孩(要割草)。之后两人一同来到了东北方向的ドップル村。

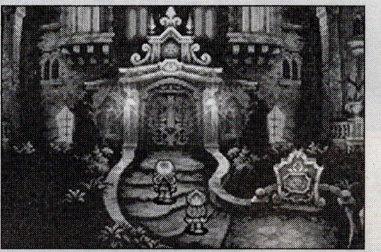
进入村庄后女孩离开了。村庄左边一位老者见到主角便说自己绝不相信什么マナ女神，要主角赶快离开。在门外一个小孩的言语中主角了解到，原来他们把主角当成了公国的士兵了。误会解除后，老者告诉主角如果能得到圣剑就能拥有无限的力量，这样也就能轻松打倒假面骑士了。至于详细情况只有ウエンデル的大贤者シーバオ知道。交谈结束之后得到魔法のローブ，这能够使主角回到最晚经过的记录点。另外，在村中还可以得知瀑布边住着一位剑士。从上方出村的时候商人会向你出售ボボイの落书帐，花10元就能买下。



来到瀑布边的剑士家，看过桌上的字条后ヒロイン出现了。二话不说便猛K主角……原来她也把主角当成了公国的士兵。解释清楚后，她召唤出光之精灵为主角回复。

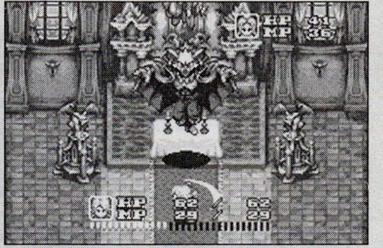


两人结伴前往ウエンデル。出门后还得到跳跃能力，能跳上1格高度的山坡从而进入バットムの洞窟。



在洞窟内全灭弓箭手后能得到1把弓箭，可以用来打掉障碍物。出来后向上来到ビンケットの馆，一进入大门便涌现一种不祥的感觉……

来到屋内的主角得到了管家的接待，在一位名为イサベラ的女子劝说下，主角决定在这里住一夜。睡觉前去左边的房间イサベラ会告诉主角东面的沼の洞窟内有水之精灵。睡梦中主角又梦见了逃脱时的情景，醒来后发现ヒロイン不见了。出门后跟踪管家来到馆内部，在地下一层的尽头打掉壁炉前的怪物解放了火之精灵，同时得到技能（L+A可以恢复MP）。利用火精灵干掉1楼的僵尸后继续前进，在干掉管家变身的狼人后终于见到了ヒロイン。

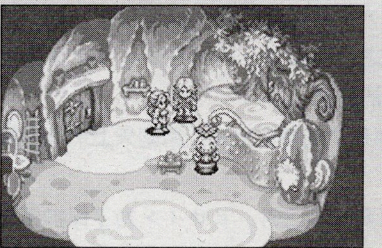


原来这个リィ伯　就是这里的主人，在这イサベラ被高高　起。之后开战，胜利后出现了グランス的亡灵，原来是他拜托リィ伯　保护マナー族的，他拜托主角要保护好ヒロイン。最后主角接受伯　的建议，逃往沼の洞窟。

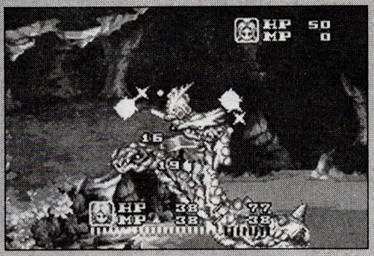
在前往沼の洞窟的途中主角意外的　倒使双方都认出了对方。

ヒロイン："原来是你…都是因为我，你的父母才……"

主角："说什么　，杀我父母的是假面骑士！我会遵守和母亲的约定——保护你！所以，请将不　快的过去忘记吧。"



往下，在商人手里花了50元买下了サボテンのもと。可在花　处种植出现小屋。在里面可锻造武器防具和种植。



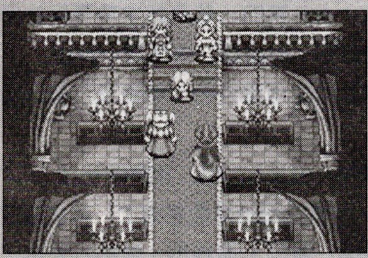
来到沼の洞窟，装备弓箭后用火魔法打掉障碍物便可进入里面。洞窟里的荷叶上是可以行走的。在地下某个房间打倒全部鸭子后可得到锁链，装备上后可钩过对面的铁桩。在内部得到月之镜的同时迎来了Boss双头龙，把它击倒后，水之精灵出现。原来沼气使它的力量减弱了，必须去泉水处才能恢复。出洞后往右可找到泉水，之后就可使用水精灵了。



来到ウエンデル的通路，用水精灵打掉障碍物后通过海岸就到达了ウエンデル。在城内大家遇见一个歌颂グランス的吟游诗人，动听的音乐使他四周围满了观众。在旁边银发男的介绍下我们得知他的名字叫レスター，要前往グランス城。另外，银发男还说那里很危险。



在宿屋二楼与银发男详谈后往上来到圣堂内部，在这里见到了剑士ボガード和大贤者シーバ。自我介绍后主角道出了此行的目的，希望大贤者告诉他取得圣剑的方法，他要以此来打败假面骑士。然而大贤者却说，圣剑不是为了个人复仇而存在的，所以……



主角带着失望冲出门去，这时天空出现了巨大的阴影。有人前来报告，原来假面骑士带人前来袭击。仇人见面分外眼红，一见到假面骑士，主角便拔剑冲了上去。然而由于实力不济，被假面骑士打倒之后还被ジュリアス用魔法打得飞进了圣堂。强烈的冲击使主角身上的月之镜粉碎了，同时在ジュリアス身上映出了ヴァンドール的姿态。

假面骑士：“快将那个女孩交出来，否则天上的飞空艇就会向村庄开炮。”

正当ボガード想要战斗之时，ヒロイン为了保护无辜的村民，毅然决定跟假面骑士走……在走之前假面骑士问主角是否愿意成为部下。在遭到拒绝后，再度将主角击晕。昏迷中出现母亲的话：“是男人就保护好这个孩子吧！” 主角醒来后，从身边的ボーガド口中得知ヒロイン被带上了飞空艇。相约前去大圣堂商量对策后，ボーガド先走一步，主角出了宿屋得知レスター要前往ジャド村，据说那里诗人云集。而デビアス则拜托主角把他的鸟放了（对宿屋里的鸟笼按A）。



大圣堂里，贤者说飞空艇会在西之湖停留一会儿，那是营救ヒロイン的最好时机。大家最后决定让主角去西之湖营救ヒロイン，并得到光精灵。出门后3人分头行动，主角前往ガイア洞窟，ボーガド前往グランス城，而シーバ则去调查ジュリアス。



相遇与离别，围绕着玛那的力量，世界再次开始变化。人和人的命运……就象一条条河流……终将汇合到一起。イサベラ被假面骑士的魅力征服，并开始为他效力了……

第二章



主角来到了ガイア之颜处，被告之要有ミスリル才能进入。于是向西南前进，来到ドワーフ洞窟，与这里的人交谈中得知ミスリル在禁断废坑，但是那里很危险。主角苦苦恳求终于得知废坑的位置在北面，但他们希望主角能帮忙找寻失踪于废坑的ワッツ。往上来到废坑道，门口遇见了ワッツ，两人一拍即合共同进入洞穴内部找矿石。

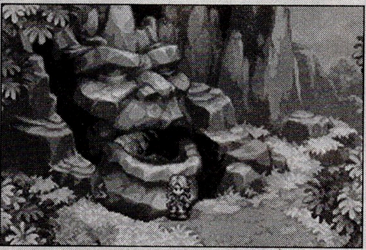


跳上矿车，用剑打开两个开关后下车往下进门。沿路打掉N个甲虫后得到镰刀。乘上第二辆矿车后向上来到了矿石

处，这时守护者蜈蚣出现，干掉它之后，发现从ドゥーフ洞窟直通这里的通道也挖好了。见到ワッツ没事，众人十分感激主角，在交谈中还得知グランス公国正是从他们这里买入武器的。

主角：“他们使用你们的武器屠杀无辜的人，难道你们还要继续卖给他们吗？”

カツラ：“正如你看到的那样，我们开采矿石，很少外出，因此外面世界的很多事我们都是不知道的。制造优质的武器，用它们赚钱是我们唯一的生存方式，你要否定我们的生活方式吗？”

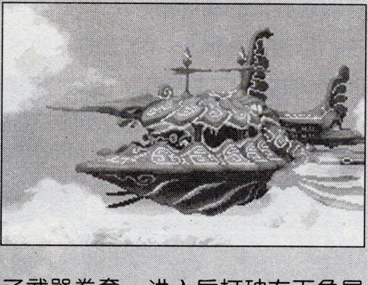


主角无言以对……ワッツ表示很欣赏主角并愿为他打造武器（以后就可以在小屋内打造武器了）。告别大家后，进入ガイア。

在内部收得土之精灵。出洞后遇见了贤者シーバ，主角向他讲述了ドゥーフ把武器卖给公国的事。

シーバ：“那是他们的生存方式啊。”

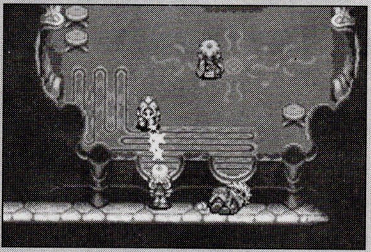
主角：“我没有责怪他们，我认为武器和マナ本身都是没有善恶定义的，使用者的内心决定了它们的好坏。”



シーバ：“看来你成长了不少啊，飞空艇就在湖边，我们快去救ヒロイン吧。”

贤者加入之后，大家一同前往飞空艇。

打倒门口的狼得到了武器拳套，进入后打破左下角屋子的窗户，之后看到ジュリアス在威胁ヒロイン交出钥匙。



危急时刻シーバ使用魔法攻击ジュリアス，可是却被反击打倒了。ヒロイン见情况危急，将开启圣域的钥匙扔给主角并叫他快逃，可是主角也被魔法打下了飞空艇……（如果使用的是女主角在这里要在飞空艇上打倒士兵得到钥匙。）

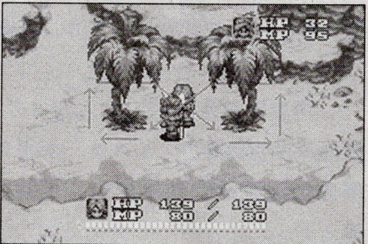
从空中坠落的主角被一个迷之少女救往了メノス村，清醒后发现少女是一起做奴隶时的アマンダ。由于伤势严重，主角很快又昏死过去……期间デビアス送来了治伤的药物。就在主角即将康复之际アマンダ对他说：“你不会死的，我们一定能再相见……”接着她就离开了。

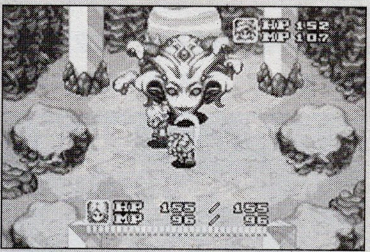


之后进来的竟然是ヒロイン！原来是ボーガド救了她。可是不久大家发现ヒロイン给主角的项链不见了……看来是アマンダ干的。从村中小男孩处得知アマンダ去了ジャド村，回去报告后二人便先走了。主角往下通过沙漠来到了ジャド村，在デビアス馆内遇见了アマンダ，她关切地问主角的身体如何。当主角告诉她是来找她要项链的，アマンダ道出了事情缘由，原来デビアス送药的时候是以项链作为交换条件的。



在内部发现了被变成鸟的レスター和修养中的メデューサ，正当两人想打破笼子的时候，メデューサ发起了攻击。躲过メデューサ的魔法后，在侍女身上发现了钥匙，并得以把レスター出来。之后与红色侍女对话后出来就会发生剧情，アマンダ想起他们应该去了时之祭坛，于是两人结伴前行（在图中的两个椰树处绕8字便可开启隐藏的门）。





在中途会被吸入沙之迷宫，此时要踩下白色开关才会出现通路。通过杂草丛生的道路后，在第3个迷宫得到了武器斧头，之后还收得了风之精灵。在踩下下方洞穴的白色开关后上方流沙处的门便开启了，这样终于来到了时之祭坛。

见到了メデューサ，アマンダ恳求她把弟弟变回原来的样子，但谈到家族的时候她突然发怒咬向了アマンダ……将变身的メデューサ打败后，女主角两人也赶来了。

メデューサ托付ボーガド一些事情后便撒手西归，デビアス和假面骑士目睹了母亲的死异常愤怒，要主角来デビアス馆决胜负！アマンダ因为之前被咬的那一口而疯狂并攻击了ヒロイン，好在弟弟的歌声使她清醒过来，这时的她

只希望能死于主角手下……虽然之后ヒロィン努力对她使用魔法回复，但也于事无补，她用自己的血使レスター恢复原样后就死去了……



在デビアス馆内部，见到了被囚禁的ボーガド，他告诉主角以前使用マナ之力能够救助メデューサ，而假面骑士等就是恨マナ一族独占マナ之力。在击败了デビアス后，传来了ジュリアス的声音：“帮你治疗好不好？让我赋予你无限的生命力吧！”



“不！作为メデュー サー族我要决定自己的生存方式！”デビアス怒道，接着他又对主角说：“少年！不要再迷茫，你已经有了操纵圣剑的资格。”

ジュリアス：“真的要选择死亡么？真是愚蠢……呵呵呵”面对拒绝救助的デビアス，死食之男将他的魂魄给吸收了……

这里是悲伤之地，众人为メデューサ和アマンダ的离去而深深自责难过，レスター使用グランス喜爱的竖琴弹奏着悲伤的旋律为逝者送行，而这旋律也传到了グランス城……

第三章

歌声驱散了毒雾后，主角得到了月之精灵。泷之洞窟里的某些门要打掉挡路的草才能前进，在干掉妖花后又收得了木之精灵。在奇岩山之道，把门前的两块岩石分别都打成“微笑”的可进门，接下来要将3块石头打得没表情。在山顶打掉所有拿铁球的乌龟后得到了链锤，之后就可进入山顶的洞穴了。将山洞内部的石块打成“怒”后开启了下方的门，把里面有4个石块（右面有个隐藏的）全打成“怒”就能开启左边的门（有两个道具），而全打成“悲”则开启右面的门。几经周折，终于来到了グランス城。





挡在城门口的是久违的イサベラ，可是几回合过后她就被叫走了。城内中央的大门需要钥匙，于是只能先到牢房找线索，在右边牢房会遇见ウィリー，再往左来到牢房打败两个宝箱怪后得到了金钥匙。开门后前进遇见了ボガード，而此时女主角也带着ウィリー来了。交谈过后主角去左边书架看グランス伯爵的日记并开启了机关，之后一路来到顶层。

在打倒老鹰后（用弓），终于得以面对仇人假面骑士。他吩咐手下不要出手后，两人就开始了决战……失败后的假面骑士取下了他的假面，醒悟后的他立即吩咐イサベラ去阻止ジュリアス改变世界。此时死食之男出现，他打倒了主角并将假面骑士的魂魄吸收，目睹这一情形，愤怒的イサベラ变身了……





恶梦醒来后发现大家都在，其中包括贤者シーパ！原来他是被身边的サラ所救。与众人交谈后再与シーパ交谈，会议就正式开始了。现在ジュリアス拥有了项链，得到マナ之力只是时间问题。要阻止他就要拥有圣剑的力量，于是众人确定了目标——海底火山。



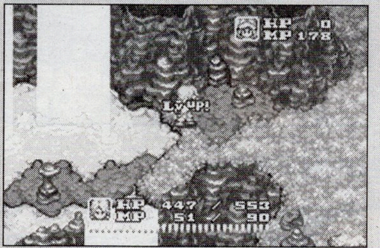
前往西南的大炮处，发射方向选ロリマー城，落地后发现这是一片冰天雪地。一路杀敌来到了ロリマー城，发现城里的人都被冰冻了……只剩下国王还坐在王座上。他告诉主角，大家虽然都变成了冰块，但都还没死。这时マリー出现告诉主角，国王为了得到マナ之力而饲养魔物。他把所有的国民都卖了，包括他自己的儿子！说到这里国王也后悔得叫了





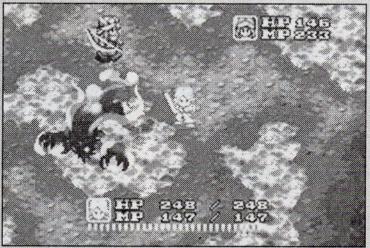
起来。

此外，主角还得知，去海底火山的炮手也被冻住了，只有打倒魔物マリリス才能解除这一切。使用得到的钥匙，打开楼下的门进入了カ－ラ山脉，这里的水晶内藏有宝箱。在最深处击败罪魁祸首マリリス后，天空飘落了血之雨，人们也被解救出来……国王为了赎罪将王位传给了自己的儿子。这时マリ－却离开了……



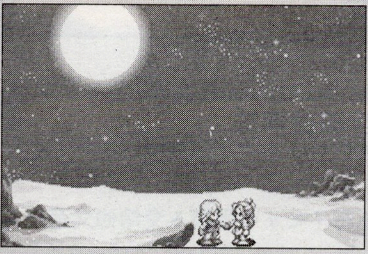
接下来可以通过大炮前往浮游岩了。空中浮动的岩石会对玩家造成伤害，利用链锤以不断向左上方前进就可来到地下大河。这里需要熟练运用跳跃和锁链，还要将图中的水放出来，一共有3处。有的还要用锤子把自己变小才能看见（别忘了还有很多矿石拿）。

在女神像处，主角们看见了旁边那个ヴァンド－ル帝国制造的机器人。发生震动后，大家来到了Boss章鱼怪面前，取得胜利之后就可向上进入海底火山了。这里有许多宝箱，在某个全是火球和蘑菇地方的右边变小进入洞穴可得到两个矿石。在内部呈螺旋状的岩浆场景处最上面可打出洞口。



调查机器人后圣剑出现了！主角正要上前拿取，突然出现火焰将圣剑包围，与此同时圣剑守护者出现了（此Boss很难打，请作好心理准备）。胜利后主角拔起了圣剑，但是这确是一把生锈的破剑。不管怎么样，只能先把它带回到贤者处。



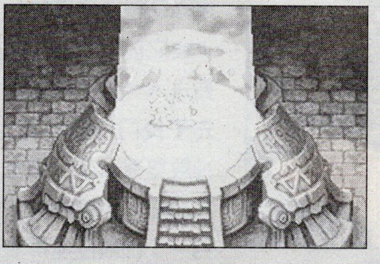


众人见到圣剑后很吃惊，但也无可奈何。贤者则说看来还是不能依赖圣物，要靠自己的力量，依赖圣剑这条路就此断了。为了抢在ジュリアス之前到达圣域，贤者临时决定启用被封印的ダイムの塔。正当众人起身行动的时候被サラ叫住了：“这可是挽救世界的战斗啊，先吃饱睡好再启程吧。”

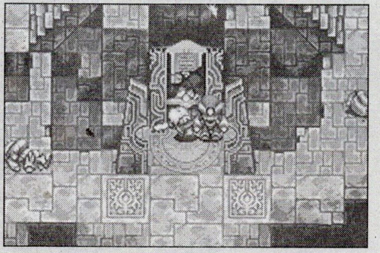
第四章



和女主角对话后，结伴同行往上来到沙漠。晚上，峡谷之间会架起桥来，因此可得到许多宝箱并来到了遗迹的通路。在调查门的时候死食之男出现了，他告诉主角要想解开封印必须去西南的小岛。半信半疑间，大家通过大炮来到封印的洞穴。在里面打开5个开关后来到中间的石碑处遭遇Boss，战斗胜利后暗之精灵加入了。

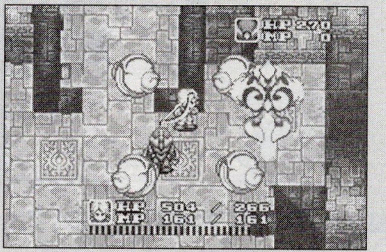


光暗精灵合力打开了遗迹的通路，主角得以继续前进。在下部打开左边的开关后，中间场景的左面会出现一个入口，进入后先开启下方开关再从上面出来。用锁链先爬到下面，之后再进入上面新出现的出口。接着就可以通过传送点来到了ダ－ム塔。

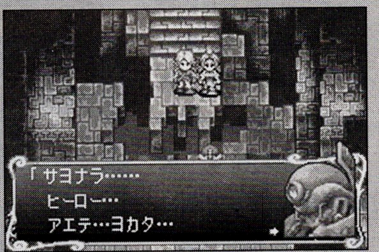


两人经商量后决定分头前进。在下层调查球状物开门后，主角又看到了帝国的机器人，在收得仲间后去解读石碑，原来这里就是利用マナ之力作为帝国兵器的兵工厂！主角一怒之下将石碑毁坏，但却意外地开启了上方的门。

在上面先打亮中间的门，之后来到右边按右左的顺序打亮圆球，最后来到左边将剩余的1个打亮便上楼。在上面先将左右的宝箱开掉，不然楼梯被吹掉就没了。然后利用锁链和链锤的蓄力攻击打掉冰上的“蘑菇”，再用锁链荡到对面上楼，在这里按照下、右、左、上的顺序打亮开关开门。之后的



一层楼，先将所有的圆球打亮，然后踩在下方的地板上使地层下陷，上楼。在第9层将两个圆球踩亮，第10层将3个圆球打亮，11层将平台上的3个敌人干掉（控制机器人射激光），最后来到顶端的12层。记录之后，踩亮两边的两块石板从中间上去与Boss作战。



干掉Boss后出现了ジュリアス的影子，同时塔发生了震动。原来由于守护者被打败，ダーム塔启动了防御系统，这也预示着塔即将崩坏！主角一剑使黑影消失，塔也裂开了……在女主角犹豫不决之时，机器人使劲将她抛了过去。而主角则在说了句再见后随着塔一起落下了……

マナ圣域，按照上右下右上的顺序走出循环迷宫后主角们感觉到有人在操纵マナ之力，一定是ジュリアス！看来必须得在他接触マナ树之前阻止他，而要进入マナ神殿就得先干掉门口的神龙。神殿里很复杂，艰难走出后，再往右进入另一个神殿便能再次见到ジュリアス的影子。

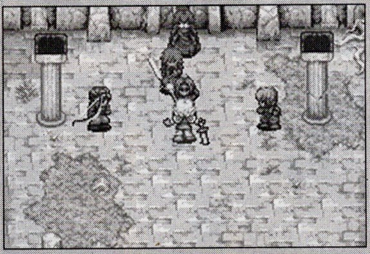




这个可恶的家伙为了使主角动摇，卑鄙地操纵了众人……

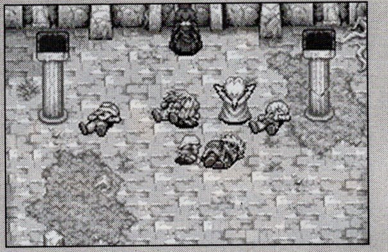
ジュリアス：“人心是脆弱的，很容易动摇。难道你内心一点都不感到迷茫吗？你所信仰的都是正确的吗？来试试吧……”

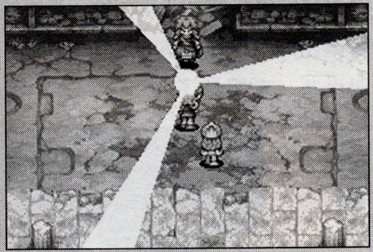
ボガード和レスター分别为自己的妻子和姐姐所动摇；ウェリー道出了当初マナ之村遭到袭击后丢下同伴的往事；女主角……原来她一直为主角的父母被杀而内疚……在魔法控制之下众人向主角举起了武器……



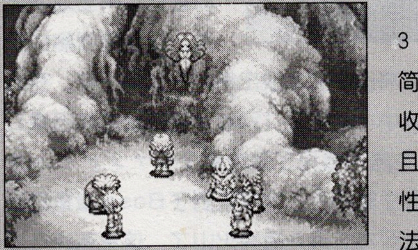
面对这一切，主角放下了手中的剑：“不要迷惑，相信自己，不要再受ジュリアス的操纵了。”

终于，在主角和リィ伯爵等朋友的祈祷下，ジュリアス的魔法被解除了，贤者シ バ也赶了过来。眼见计划失败，ジュリアス的影子只能以グランス伯爵的性命相威胁，但是这也只是徒劳而已。在同伴们的努力下，两个主角终于得以与真正的ジュリアス作战！

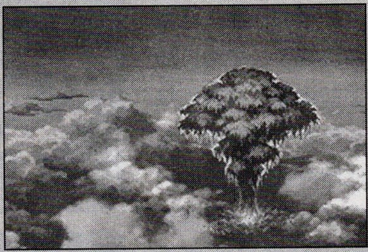




从ジュリアス的口中得知，マナ是由マナ一族的女性所变的，现在这棵树就是女主角的母亲！但这些都并不能使主角动摇，他心中要保护ヒロイン的坚强信念使圣剑闪耀起光芒……



ジュリアス会变3次身，前两次都很简单，第3次他会吸收マナ之力变身，而且会在战斗中变属性，只有用相应的魔法攻击才有效（有属性的剑也有同样效果）。一场恶战之后，邪恶终于被消灭了。ヒロイン遵从使命变成了新的マナ树守护着大家，而主角则将永远守护マナ树……





新的マナ树诞生了……世界也迎来了新的时刻！那些为了マナ而战的事迹将被世人牢记……分散在世界各地的同伴也将按照自己的信仰活下去……随着时间的流逝，也许留下的只有故事和传说。而在这其中，就包括ヒーロー和ヒロイン希望之光的故事……

全隐藏事件

ドップル村

* 道具屋男孩拜托将イモリの黑焼き交给他父亲マル

コ。在世界各处收集消息，最后在ロリマ　城交给他可得到金钱。

＊　晚上在宿屋二楼得知プラッシ－三世要收集血の入った小袋，之后去バットム洞穴打蝙蝠，卖 10 个给他就可得到金钱。

ウエンデル村

＊　道具屋的ドミ叫你派送 15 个リ－フレット，和所有人对话后即可送完（要不同时间去），之后得到金钱。

＊ デンドン愿花 500 元买黑い假面，有假面后来这里选不卖，最后他会以 3 枚金币来买。

＊　宿屋里的アマリ－叫你帮他找作菜用的刀，晚上在宿屋房间里问小矮人拿到，之后可得到 1 个果实。

＊ 宿屋里的ベガ愿意出 100 元买きんぴかの剑，这件武器可以通过打怪物得到。

＊　宿屋里的ウンベルド叫主角帮忙收集情报。在晚上民居里可看见，之后早上去宿屋通风报信，剧情过后得到金钱。

＊　黄昏的时候去圣堂会接受到抓小偷的委托。在锻造屋左面、锻造屋下方房屋夹缝和道具店找到他后还回项链，就可得到把自己变小的锤子。

メノス村

＊　宿屋内的ト－マ拜托主角将黑い假面还给アナグマ一族。

＊ 宿屋内二楼听男子说教（选 1，2），之后男子决定去说服假面骑士，于此得到アナグマ印の金货。

＊ 锻造屋内士兵要你收集所有的精灵コイン，然后会给你好东西。

＊ 道具屋内的パンチェッタ要主角在持有陨石后来见他，他会给你矿石做交换。

＊ 民家内村民托你将果实交给デビアス馆的プリシラ，可得到另一个果实。

ジャド村

＊ 道具屋内的コ－トニ－叫你送信给メノス村道具屋的ガ－ド（他晚上才出现，一共要往返 3 次），之后得到金货。

＊ 道具屋内的ジャンカ请求主角去帮他收钱。

①町南东的カ－ネル，200 元；

②相邻民家的ソンゴ－，120 元；

③强化屋的ラドダン，300 元；

④南西民家的ア－メド，1000 元；

⑤问デビアス的出纳プレツオ要 2000 元。

将上述事件全部完成后还能得到金币一枚。

＊　町东南的カ－ネル叫主角帮忙解谜，在完成砂之迷宫后来见他可得到金货。

イシュ町

＊　强化屋的矮人会问你要果实，只要按他的要求给他便完成事件。

＊　宿屋的マハル拜托你收集虫子ププ，只要在下方打败青蛙状敌人就可得到。

＊　道具屋的アブドゥル请教你冒险的基本问题，选 11 后得到羽毛，然后与上方的メシエ交谈选 2 不卖他羽毛，并还给先前的人，之后再与メシエ交谈可得到金货。

＊　道具屋的ショフコフ想看贤者卡片，如果你和贤者职业的人通信过便可完成此任务。

ロリマ－城

＊　カズ叫你收集世界各处的精灵辉石。

光之辉石：北ガラス砂漠某处地图的左上（要夜里过桥）

暗之辉石：在メノスの北

月之辉石：イシュ的大炮背后

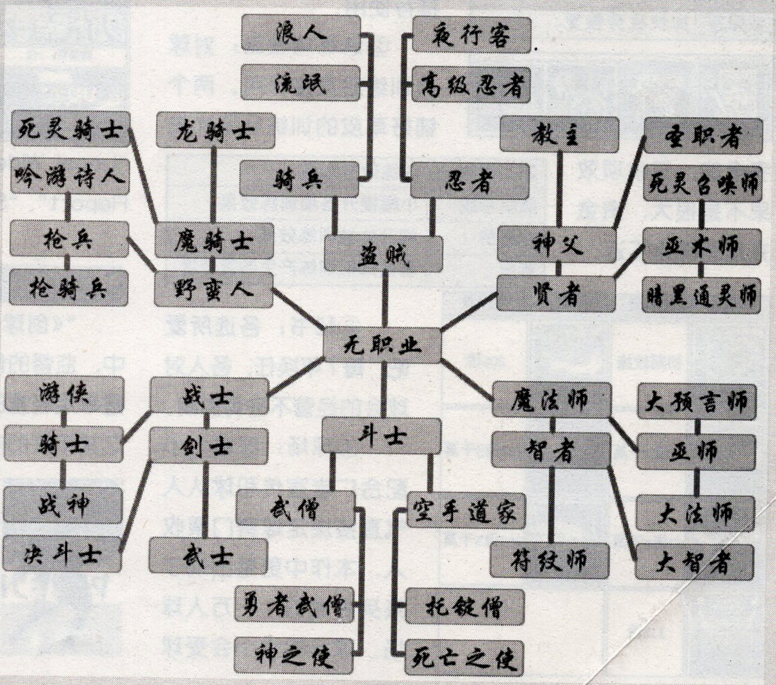
火之辉石：海底火山的岩浆中

水之辉石：进程到シ－バ加入后去湖边的路上

木之辉石：トップル村的大炮画面左下

风之辉石：浮　岩的荒野（地下大河入口的右下）

土之辉石：トップル村左女神像附近（要用锤子变小）



To Be NO.1!
J联赛创造球会Advance

文：フィールドの贵公子



GBA	厂商：SEGA	发售日：2002.9.5	
	售价：5800日元	类型：SLG	游戏人数：1人
	游戏ROM编号：0577-JLeague Pro SoccerClub		



SEGA的"招财"大作之一《创造球会》，从SS、DC、PS2、PC到今天的GBA，不知不觉中她已经在多个平台上陪伴我们度过了7、8个年头。"《创球会》系列"的最大魅力当属其组队对战系统，无论在日本、港台还是国内，这样的比赛都相当火热，随着网络的快速发展，现在我们也可以在网上参加各种比赛了。对战系统使我们的"球会之路"更有动力，也使我们手中的"梦之队"不再孤寂！



《创球会GBA》在系统方面较之之前的各个作品有了不少变化，个人感觉与PS2的《创球会3》更相似些，也许是SEGA用其来作《创球会3》的测试性作品吧。撇开这种猜测，《创球会GBA》品质是不容置疑的，一旦你对游戏的系统熟悉了解后，就会变得越发欲罢不能，因为此时你脚下的路就只有一条，那就是——夺取冠军！

球会设施篇



①俱乐部设施：这里的设施对球员训练起到辅助作用。其中，只要训练时注意不让球员疲劳度过高就能有效降低受伤概率，因此医疗室是没有建设必要的。其余各项推荐使用。

AV房	提升战术指导效果。
医疗室	加快球员伤后恢复速度。
游泳池	提升体能训练效果。
按摩室	加快疲劳恢复。



②训练场设施：对球员训练起直接作用。两个铺好草皮的训练场是优先考虑的，其余项效果不是很大，资金充足后再建不迟。

第二训练场	训练效果加倍。
照明系统	小幅提升各项训练效果。
健身房	提升体能训练效果。
草皮	有效降低训练产生的疲劳度。

球場Lv	建設費	球場Lv	建設費
スタジアムLv1 収容人数 10000人	初期設施	スタジアムLv5 収容人数 96500人	205億
スタジアムLv2 収容人数 15500人	30億5千萬	スタジアムLv6 収容人数 165000人	232億5千萬
スタジアムLv3 収容人数 26000人	62億4千萬	スタジアムLv7 収容人数 182000人	263億5千萬
スタジアムLv4 収容人数 58000人	112億		

③秘书：各选所爱吧，每7年换任，各人对球会的经营不会有影响。

④球场：球场大小配合广告宣传和球队人气直接决定球赛门票收入，本作中更是出现了系列最大的18万人球场。球场的大小会受球队所在城市大小限制，不过如果你选择的是横滨这样的大城市就无所顾忌了。



⑤赛事一览：各项赛事的奖金当然让人心动，但要根据自己球队实力量力而行。



⑥电视台转播：根据球队不同影响力，转播分为5个不同等级——"Local Wide News"、"News All Japan"、"Asia News Report"、"Super Sports 22"、"Soccer Maximum 24"。

球会监督篇



"《创球会》系列"中，监督的作用向来都是举足轻重的，简而言之其年薪的多少直接决定了训练效果。

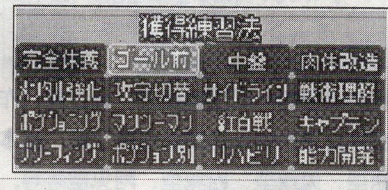


Sega在之前的系列作品中对这一要素做了相当细致的设定，每名教练不但有自己训练的长处、擅长阵型、战术，甚至还有对友谊

赛事一览表

J1 First Stage	J1联赛上半程，每年3-6月间进行，冠军奖金3亿，亚军两亿。
World Club Cup	世界俱乐部冠军杯，在获得亚洲俱乐部冠军杯的次年11月举行，冠军奖金10亿，亚军5亿。
International Cup	世界杯，每4年一次，国家队赛事，没有奖金。
World Challenge Cup	世界挑战赛，在获得亚洲挑战赛优胜的次年2月举行，国家队赛事，没有奖金。
J1 Second Stage	J1联赛下半程，每年8-10月进行，冠军奖金3亿，亚军两亿。
J Cup	J联赛杯，每年4-10月穿插在联赛间进行，主客场淘汰制，冠军奖金1亿，亚军5千万。
League Championship	J联赛总冠军争夺赛，上下半程冠军之间进行，奖金1亿。
Sega Super Cup	Sega超级杯赛，游戏第11年的4-10月间进行，冠军奖金为所有赛事之最15亿，亚军6亿。
Continental Cup	洲际杯赛，国家队的赛事，无奖金。
Asia Club Cup	亚洲俱乐部杯赛，J1联赛冠军可以在次年参加，冠军奖金5亿，亚军2.5亿。
New Year Cup	贺岁杯，每年12月举行，冠军奖金1亿，亚军5千万。
Asia Kings League	亚洲王者联赛，J1联赛冠军可以在次年2月参加，冠军奖金4亿，亚军两亿。
J2	J2联赛，冠军奖金3亿，亚军两亿。
World Kings League	世界王者联赛，在夺得亚洲冠军联赛冠军的次年2月参加，冠军奖金8亿，亚军4亿。
Asia Challenge Cup	亚洲挑战赛，国家队的热身赛，无奖金。

赛和常规赛不同的驾驭能力等，而综合能力最强的4.5亿德国“老大”几乎成了众人的唯一选择。在本作中监督这一要素做了变动，即玩家自己扮演的就是监督这一角色，在游戏中通过对球员的训练和不断比赛提升自己的各项经验（最主要还是要不断赢球），从而获得各种高效率的训练方法（共16种，对应不同的等级获得）。另外，在你取得各种成绩的同时也会写下自己的执教履历，你能成为“库珀”、“特鲁西埃”么，让我们拭目以待。



* 获得的训练方法

完全修养	停止所有的训练，能使疲劳度大幅下降。[E]
ゴール前	门前，培养队员在对方禁区内的抢点感觉。[D]
中盘	培养队员场上的控制能力，从而有效限制对手的活动。[D]
肉体改造	基础体能的集中性强化训练（《少林足球》里面的魔鬼队员……）。[D]
メンタル强化	精神强化，有效提高队员比赛中的判断以及逆境中反扑能力（这个应该是强化人间……）。[D]
攻守切替	加速攻守转换进程，这对于反击战术尤为重要。[C]
サイドライン	边路，提高边路攻击的技战术。[C]
战术理解	队伍整体阵型的理解力提升。[C]
ポツジョング	位置，提高队员在场上的位置感。[C]
マンツマーン	人盯人，加强后卫防守时人盯人能力。[B]
红白战	使状态不佳的队员提升斗志。[B]
キャプテン	队长，提高场上领导能力。[B]
ブリフィング	简报分析，详细解说球队战术以提高球员理解力。[A]
ポツジョン别	位置区别，进一步强化队员场上位置感。[A]
リハビリ	恢复，加速受伤球员恢复时间。[A]
能力开发	对球员自身细致分析指导从而全面提高球员各项能力。[S]

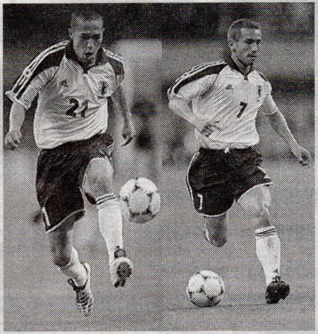
* 监督履历表

监督就任	初期上任时获得。
J1最优秀监督赏受赏	赢得J1联赛冠军。
J2最优秀监督赏受赏	赢得J2联赛冠军
日本荣誉监督赏受赏	赢得J1联赛总冠军。
代表监督正式就任	日本队监督，每四年选一次，只要你所在球队战绩颇佳就有机会接到邀请。
大陆代表监督赏受赏	当国家队监督并赢得大陆杯冠军。
世界监督排行榜进入	进入世界监督排行榜前5名。
亚洲最优秀监督受赏	赢得亚洲范围内所有比赛。
世界最优秀监督受赏	赢得国家队所有比赛，且日本世界排名第一。
亚洲代表监督受赏	条件不明。
世界杯初优胜	赢得世界杯冠军。
日本足球监督殿堂进入	得Sega超级杯优胜。
世界监督投票1位	名声等级达到SS。
世界荣誉监督受赏	条件不明。
有能经营者赏受赏	经营等级达到SS。
究极监督	监督所有的能力到达SS。

球员篇

毫无疑问，球员才是球场主角。不断挖掘FG级球员并将他们的攻防Bar练到极限（不觉想到系列中唯一一个能攻防双“爆”的小马尔蒂尼，那简直是神一般的人物啊），并以此组成一支完美球队来与朋友对战也正是“《创球会》系列”的最大魅力，现在网上最频繁的赛事是就是《创球会PC加强版》了（可怜俺的“百年豪门”老是在中游徘徊啊-_-）。当你通过不懈努力+运气将一支年





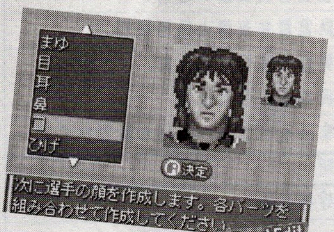
龄结构合适、能力出类拔萃、位置分布合理的球队练成时，那种成就感将是溢于言表的。在谈到球员时，可以引申出许多方面的内容，比如：球探、Edit球员、球员连携、球员能力等等，下面就让我们分门别类——进行了解。

＊球探

球探的作用就不用多言了，不过《创球会GBA》里似乎没有了“半固有”这一说法（所谓“半固有”就是指某个球探能高率找到某些能力超强的球员）。如果说以前我们可以通过那些“半固有”球探锁定心仪的球员，现在我们只能更多祈祷上天赐福咯。另外，球探的能力也似乎大不如前，即使是顶级的球探也经常几个月找不来FG球员……在此不由得又怀念起原来的上沼勉、冈角忠信们来。

＊新人获得&Edit球员&球星卡

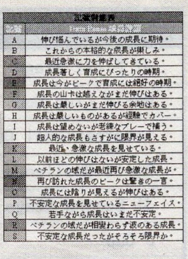
在每年年初会进行一次选秀大会，和以往不同，这里有一定几率出现年轻的FG球员（以前需要FG的半固有球探才能找到），而且签约之后年薪都是固定的500万，很划算！



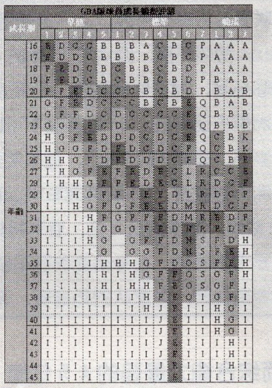


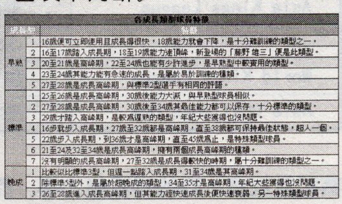
同样从第二年开始的年初可以自己Edit球员，前提是你队伍中要有空位。由于这回取消了特E球员设定，所以喜欢高杉和也、椎名　的朋友恐怕得伤心了，不过不要紧，因为新加入的球星卡设定能帮你挽回这一缺憾。球星卡会在游戏初始获得（随机？）几张，此后就得买入相球星以获得与他们对应的卡。卡的作用就是在Edit球员时将卡上的附带能力加载到球员身上去，而且可以同时加载两张，试想一下如果把马拉多纳和贝肯鲍尔的卡同时加载，那诞生的将是多么恐怖的球员啊……

＊球员成长类型&连携

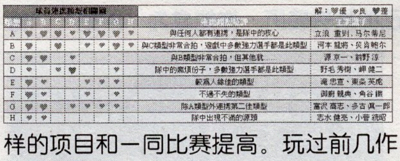


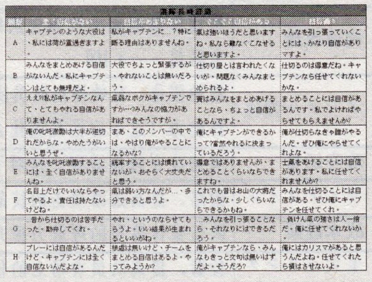
球员的成长类型关乎其在各个年龄阶段的成长速度以及衰退期，因此我们在购买球员时就根据不同的成长类型来考虑其年龄限制，对于早熟型球员年龄要求必须年轻再年轻，而晚成型的球员即使是25岁左右也都基本还能接受。对于每个球员的成长类型我们可以根据DataRome中的球员评语对照图表来判断。





连携也就是配合能力以及团队精神，一支球队少了这些无异于一滩散沙。球队连携在实战中影响是相当明显的，特别是防线缺乏默契，即便拥有贝肯鲍尔、玖珂次郎这样的超强后卫加河本龙将这样的“钢门”也一样会破绽百出。游戏中球员之间的连携由红心（好）和蓝心（坏）来表示，可以通过专门的连携训练来加强，也可以通过训练同样的项目和一同比赛提高。玩过前几作《创球会》的朋友都应该对球员的连携类型有所了解，基本的连携类型包括：荻原型、鬼茂型、岩城型、阿见型等等，其中荻原型是最好的类型，与其它任何类型的球员都能有好的连携；鬼茂型球员则只能与一部分球员养成好连携；岩城型球员被誉为“坏孩子”，队中这样的球员多了就会产生很多争吵，更别提好的连携了（想想我参赛队伍的防线就令人胆寒：GK龙将、DF贝肯鲍尔、岬健二、玖珂次郎，互不理睬的……）。《创球会GBA》将这些类型基



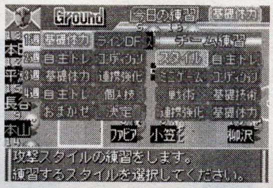


各项能力最佳加载效果卡片推荐	
技术	马拉多纳（射SS／盘SS／自SS／传SS）、里杰卡尔德（铲S／栏S／传S／头S）、贝利（铲B／射SS／盘SS／自A）
体能	卡洛斯（脚SS／体S／走SS）、基冈（体SS／走S）、罗纳尔多（脚B／反S／走S）
精神	济科（攻S／统SS／判SS）、莱昂纳多（攻SS／守SS／精S）、巴乔（攻S／统SS／精SS）、普斯卡斯（攻S／统SS／判SS）
位置	班克斯&雅辛&河本龙将&屋村谦太郎（GK-SS）、岬健二（CDF-SS/SDF-A）、马尔蒂尼（CDF-A/SDF-SS）、塞雷佐（DMF-SS/SMF-A）、藤野雄三（SMF-SS/FW-A）、克鲁伊夫（OMF-SS/FW-A）、加林查（WG-SS/FW-S）、斯托伊科维奇（WG-S/FW-SS）、辛德拉（OMF-A/WG-A/FW-SS）
技战术	贝肯鲍尔（逼SS／越SS）、佐夫（长S／逼S）、加林查（短A／盘S）、前野凉（短B／转S）

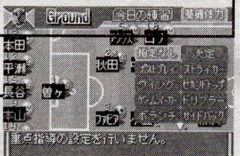
本继承下来，我们在队长选择的时候，可以通过队员的不同语气判断出其连携类型。

＊球员能力训练＆留学地

《创球会》中对每个球员的能力做了相当细致的设定，其中主要分为五大类：技术、体能、精神、位置适性和技战术。球员的每项能力都有当前界限和最高界限，在日常训练中我们提高的只是球员当前界限下的能力。日常训练，应该从球员的基本技术及体能入手，在此基础上再考虑技战术训练，因为技战术训练的经验获得比技术训练快得多，往往一两个月的持续训练就能达到极限。



集体训练：最基础的技战术训练	
スタイル	ツョートパス（短传）、ロンダフィード（长传）、ドリブル（盘带）、サイドチエンヅ（边路换位）
自主トレ	自由训练，强度和效果一样不大。
ミニゲーム	オフエンス（攻击）、ディフエンス（防守）、パスワーク（短传配合）、个人技（个人技术）
コンディョン	状态调整，会导致疲劳度大幅提高，一般做对战档时才用。
战术	ラインDF（平行站位，即造越位）、プレッシンゲ（逼抢，对球员能力均衡的队推荐使用）、セットプレイ（任意球配合，需要一定连携才能收到较好效果）
基础技术	最基本的技术训练。
连携强化	加强场上配合能力同时可以消除队中球员之间矛盾。
基础体力	基础体力训练，如果队伍实行全场逼抢战术，体力就更为重要。



重点指导：对球员进行某方面能力强化训练	
ポストプレイ	头球型中锋，代表球员：东条英虎、巴斯滕。
ストライカー	射手，代表球员：河本鬼茂、贝利。
ウインゲ	边锋，代表球员：那智清隆、巴乔。
セカソドトップ	中场插上型射手，代表球员：立浪重则、克鲁伊夫。
ゲームメーカー	指挥官，代表球员：中孝介、济科。
ドリブラー	盘球者，代表球员：神户章雄、马拉多纳。
ボランチ	防守型中场，代表球员：源京一、里杰卡尔德。
サイドバック	边后卫，代表球员：海堂大、马尔蒂尼。
リベロ	自由人，代表球员：玖珂次郎、贝肯鲍尔。
ストッパー	清道夫，代表球员：荻原忠志、巴雷西。
ゴールキーパー	守门员，代表球员：河本龙将、雅辛。
コンディション	状态调整。

要想把球员的潜能完全挖掘，就需要通过留学和每年年初的飞行集训将球员的当前界限提升至最高界限。因此如果没有好的留学地点，想要培养完美的球员是不可能的，另外对于能力全面的球员，一次留学所能突破的界限是不够的，这就需要进行复数留学。《创球会GBA》留学点的出现与前作也有所区别，不再是靠城市发展类型和签约监督来获得，而是把留学地点与广告商相对应，在年初与广告商签约的同时，你就可以获得相应的留学点了。图表就是游戏中所有留学地的出现条件，以及各位置球员最好效果留学点推荐。

最佳留學地				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FW				
1	ラゴス(ナイジェリア)	拉哥斯(尼日利亞)	國際食品 α 新日本石油	界限
2	リオデジャネイロ(ブラジル)	里約(巴西)	ジャパン飲料	界限
3	サンパウロ(ブラジル)	聖保羅(巴西)	ワールド重工(日本鋼管+大日本鑄造+新日本製鐵合併)	平均
WG				
1	リオデジャネイロ(ブラジル)	里約(巴西)	ジャパン飲料	界限
2	サンパウロ(ブラジル)	聖保羅(巴西)	ワールド重工(日本鋼管+大日本鑄造+新日本製鐵合併)	平均
OMF				
1	リオデジャネイロ(ブラジル)	里約(巴西)	ジャパン飲料	界限
2	サンパウロ(ブラジル)	聖保羅(巴西)	ワールド重工(日本鋼管+大日本鑄造+新日本製鐵合併)	平均
2	ザガレブ(クロアチア)	薩格勒布(克羅地亞)	初期留學地	平均
SMF				
1	リスボン(ポルトガル)	里斯本(葡萄牙)	大日本ゴム工業(OOゴムLv.up)	平均
2	ポルト(ポルトガル)	波尔圖(葡萄牙)	新日本纖維	平均
3	ボカFC(アルゼンチン)	博卡FC(阿根廷)	大日本工器	平均
DMF				
1	モナコ(フランス)	摩洛哥(法國)	大日本ホテル	平均
SDF				
1	リスボン(ポルトガル)	里斯本(葡萄牙)	大日本ゴム工業(OOゴムLv.up)	平均
2	ポルト(ポルトガル)	波尔圖(葡萄牙)	新日本纖維	平均
3	レバークーゼン(ドイツ)	勒沃库森(德国)	ユニバーサルランド	平均
4	ザガレブ(クロアチア)	薩格勒布(克羅地亞)	初期留學地	平均
CDF				
1	レバークーゼン(ドイツ)	勒沃库森(德国)	ユニバーサルランド	平均
2	パルマFC(イタリア)	柏爾馬(意大利)	新日本ハム	平均
GK				
1	モスクワFC(ロシア)	莫斯科斯巴達(俄羅斯)	OO水產	界限
2	アスンシオン(パラグアイ)	奧林比亞(巴拉圭)	日本配合飼料	平均
3	パルマFC(イタリア)	柏爾馬(意大利)	新日本ハム	平均

球员能力觉醒：俗称“开花”，这一变化会将球员的能力突然修正到一个统一的比较高的程度（要注意“统一”这个词，这表示弱的球员可以瞬间变得很强，而一些FG级强人能力则有可能弱化）。这似乎是球员的一种特殊设定，即有此项设定的球员才能“开花”，而且几率还有所不同（真实的日本球员普遍几率较高）。“开花”的途径大致如下：球员受伤后恢复的时候、监督更换的时候以及自然觉醒。因为《创球会GBA》取消了监督更换，所以“开花”的几率已经大不如前。

キャンプ(CAMP)→二月出國集訓				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
體能	ニューヨークFC(USA)	NY/NJ Metrostars(美國)	ワールドドーム	平均
	ラゴスFC(ナイジェリア)	拉哥斯(尼日利亞)	國際食品 α 新日本石油	界限
戰術	リバプールFC(イングランド)	利物浦(英格蘭)	大日本製粉	實能力
	アイントフォーヘン(オランダ)	艾因霍温(荷兰)	ジャパン電子工業	實能力
	モナコ(フランス)	摩洛哥(法國)	大日本ホテル	平均
	モスクワFC(ロシア)	莫斯科斯巴達(俄羅斯)	OO水產	平均
技術	ポルト(ポルトガル)	波圖(葡萄牙)	新日本纖維	平均
	ロッテルダム(オランダ)	罗森塔尔(荷兰)	初期留學地	實能力
精神力	ニューヨークFC(USA)	NY/NJ Metrostars(美國)	ワールドドーム	平均
	モナコ(フランス)	摩洛哥(法國)	大日本ホテル	平均
	レバークーゼン(ドイツ)	勒沃库森(德国)	ユニバーサルランド	平均
[illegible]	アイントフォーヘン(オランダ)	艾因霍温(荷兰)	ジャパン電子工業	實能力
	リオデジャネイロ(ブラジル)	里約(巴西)	ジャパン飲料	界限
	モナコ(フランス)	摩洛哥(法國)	大日本ホテル	平均

球会ETC

＊免看新闻法：在比赛结束后，同时按下A键和R键就可以直接跳过新闻播报而切换回俱乐部画面。

＊“指定”球员转会法：由于游戏中的球员转会期是在每年的7月1周前半以及12月前半，所以我们首先得在6月4周后半（11月4周后）半进行Save→进行游戏到7月1周前半（12月前半），并记住队中哪名球员受到转会邀请→Load游戏6月4周后半（11月4周后半）的Save，并把受到转会邀请的球员放到替补席上→进行游戏到7月1周前半（12月前半），被邀请转会的球员就变成了替补刚才那位上场的球员，而此时这个位置正是“转会位”→因此，将队中不需要的队员放在此位置上赚点钱吧。

＊用模拟器玩球会J-Cup半决赛第二场胜利“黑屏”解决方法：这个方法的前提是要有一台GBA及FA卡带-_-。在9月4周前半把游戏进度Upload到GBA的FA卡带，用GBA玩过这一段，之后再把进度Upload回电脑里玩就没问题了。

在文章的最后，要特别感谢“球会达人”diaslau以及他的网站友情提供相关资料（http://218.253.17.153/diaslau/），同时也欢迎各位朋友加入交流心得。



瓦里奥制造

GBA	厂商：Nintendo	发售日：2003.3.18	
	售价：4800日元	类型：ACT	游戏人数：1人
	游戏ROM编号：0909-Made in Wario		

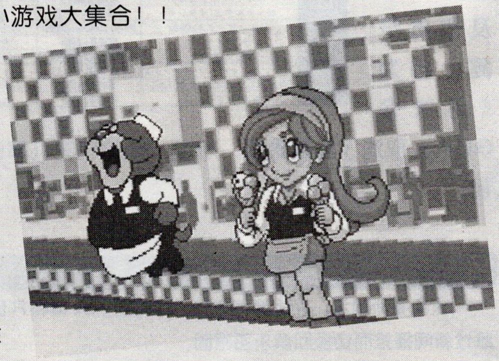
文：永远の旅人 － 罗剑锋



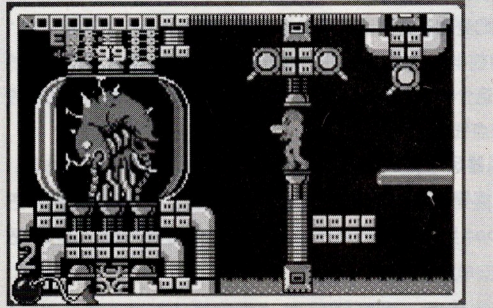


很早以前这款游戏就在网络上传得沸沸扬扬，各种各样真真假假的消息令人晕头转向，更有甚者传说该作将创造一种全新的游戏类型。我也一度以为这是一个类似电脑上《不可思议的机器》的东东（不知道有多少人听说过这个游戏），然而等游戏拿到手后才发现所有人，包括我自己都猜错了。

迷你小游戏大集合！！



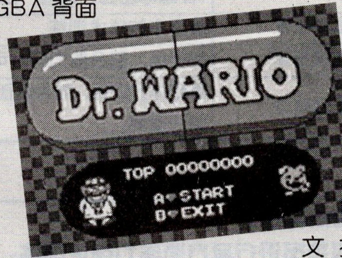
可以看得出，这是由前作《瓦里奥4》中的小游戏发展而来的，不过本作中的大多数小游戏只能玩短短的几秒钟（汗）。个人认为《瓦里奥制造》正是最适合做掌机游戏的一种类型，它的精炼似乎能彻底体现便携主机游戏的制作理念。如果在电脑上用模拟器来玩会乐趣全无，用SL大法即时存取更失去了挑战自我的成就感。

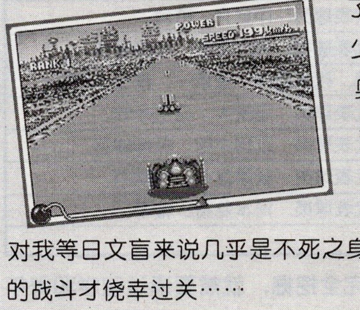


小游戏的数目虽然极多，但剥去现象看本质基本上可以分成三类：考验连打速度、考验反应速度（即按键时机）



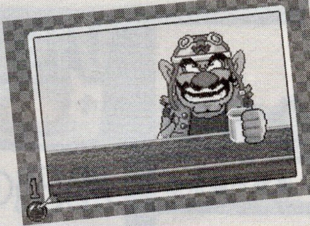
和考验判断辨别能力，把时间限制在数秒之内大概也是考虑到这类游戏规则虽然简单但玩起来强度太大，不宜时间过长。洋洋洒洒200余个小游戏中有的十分恶搞，像插鼻孔（JoJo里的荷尔荷斯？）、吸鼻涕、刷牙、控制类似屎克螂的甲虫；而有的则充满生活气息，比如滴眼药水、穿针、浇花，其中那个辨认正确GBA的小游戏则完全是以奇取胜，可能大多数玩家都从来没有注意过GBA背面是什么样子吧（为了完成这个游戏我不得不把GBA翻过来仔细地看了一下）；最为可恶的就是有些文字相关的小游戏了，全部是日文提示，而且提示的时间又很短，还没弄明白是怎么回事就稀里糊涂地死在电脑手里了，实在是冤枉啊。Boss战本质上与其他小游戏也基本相同，只是画面上强了很多，但没有了5秒的限制确实舒心不少，也更具可玩性。瓦里奥练拳、拳击比赛、飞行射击、打棒球等都很好玩，不得不说的还是那个日文RPG式的Boss，对我等日文盲来说几乎是不死之身，我也是经历了噩梦般的战斗才侥幸过关……

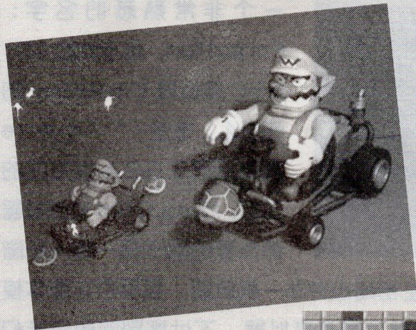




游戏的规则虽然简单，但难度却不小，由于时间限制，5秒钟之内必须要保持精神的高度集中。由于游戏的数量太多，每当一个小游戏随机出现时你必须用最短的时间（<0.5秒）判断出此游戏应该如何进行。如果是个从未见过的游

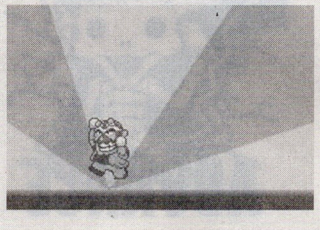
戏就更麻烦了，要花费更多的时间来理解开始部分的提示。更糟糕的是很多游戏都提示得非常简单，甚至没有，这么一来只有靠猜、蒙了，像数青蛙、乐队演奏、跳舞等第一次碰到的确很难明白，至少要失败一两次后才能悟出个大概来。在好不容易理解游戏规则之后，就要用最快的速度完成目标，这一步又根据游戏的不同而各异。有的很简单，连打或者略微移动方向就可以了；有的则很有难度，要掌握非常恰当的按键时机；或者辨别画面中的特殊点，巨赛脑力，接木棍、放烟花、纸飞机、查找对应图形等都是这种典型。

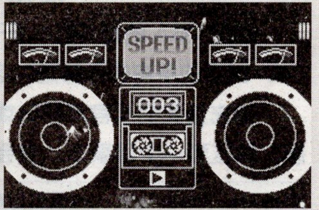






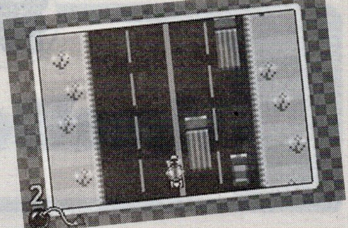
在图鉴中可以进行单个小游戏的连续挑战，在此对游戏的理解就可以省略了，而难度的控制则体现在了时间上，越到后面时间限制就越短（可能连一秒都不到），几乎每一个游戏都可以成为“魔王级”，其难度令人发指。再简单的游戏在时间限制下都会变得其难无比，相信应该没有谁能把其中大多数游戏打到上百吧。笔者最擅长的两个游戏是蚯蚓逃生和马里奥对决库帕之一，顶多也就是50多的样子（汗）。





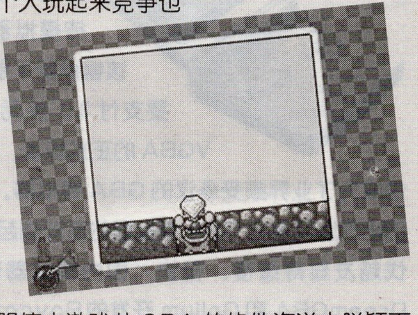
数量繁多的小游戏依据不同的主题被划分为不同的章节，其中最令人感动的应当是小男孩9Volt的那部分，里面全是任天堂公司相关的产品，比如横井军平的处女作UltraHand（伸缩手），用FC控制机器人，光枪打牛仔游戏，以及在GW、GB、FC、SFC上流行十多年前的经典名作：大金刚、超级马里奥、塞尔达、银河战士、F-ZERO等等（令人奇怪的是，为什么没有加入任天堂公司的传统产品——花牌呢？笑）。这一切对于仅经历了PS时代的新玩家可能毫无感觉，但对于那些从红白机时代过来的老玩家想必都会感动得流泪了，采蘑菇的美好回忆永存！！不过令人遗憾的是，这些经典仅仅能够玩短短的几秒钟，如果能够完全移植该多好，应该不会花太大的力气啊（超期待《银河战士》）。本以为这些会出现在隐藏模式里，但后来发现只是幻想……残念！！



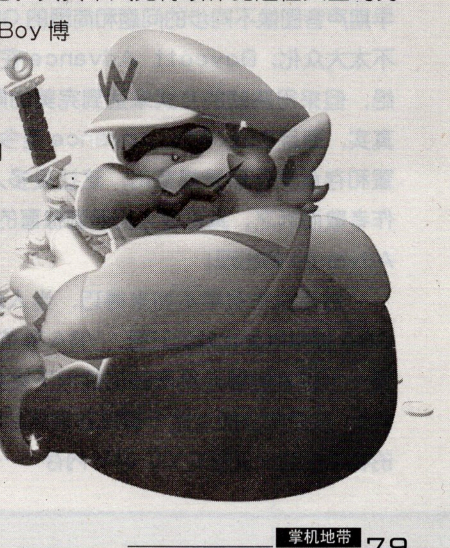




随着游戏的进行在普通小游戏外多出的奖励游戏也都各具特色，无限纸飞机、无限滑板、无限跳绳……个个都极强无比，无限进行下去可真是对体力和意志的考验啊。另外有几个游戏还实现了用单个GBA玩双人游戏，虽然只使用LR键而且玩法很简单，但两个人玩起来竞争也很激烈呢，如果能和GF一起玩就更有趣了，一台GBA双人同乐大概也只有这款《瓦里奥制造》才能做到吧。



独特的制作思路使本游戏从GBA的软件海洋中脱颖而出，在广大玩家中赢得了一片赞誉，但进入日刊白金殿堂似乎稍稍有些夸张了吧。其实个人觉得该作比起任天堂的另一类似作品《GameBoy博物馆》要优秀，数百个小游戏中总会找到一个令你称心如意的作品。不过由于本作太过另类，想玩到续作恐怕是不可能了吧……哎……



模拟特区

VisualBoy Advance全攻略



文：Emu-Zone/ 谁都不能杀他

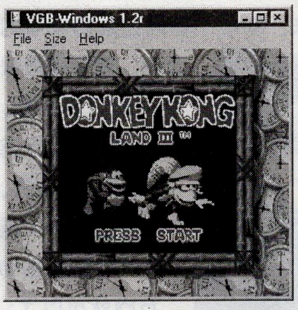
前　言



VisualBoy Advance（简称VBA）是现今最好的GBA模拟器之一，只要你使用GBA模拟器，就没有理由不知道VBA的大名。VBA能够有今天的成就，与作者Forgotten孜孜不倦地努力密切相关。大约一年半以前，当GBA刚刚上市时，GBA模拟器这个名词对于模拟界而言完全是陌生的。而之后出现的第一个能够运行商业游戏的GBA模拟器名为VGBA，这个模拟器是在DOS状态下运行的，在运行最初的几个GBA Rom之前需要经过大量繁琐的配置工作，而且速度慢得难以让人忍受。随着模拟器不断改进，VGBA终于推出了带有Windows用户图形界面的1.0版。不过由于作者对待模拟器一贯的态度问题，该模拟器不是完全免费的，你需要支付30美元的注册费才能得到VGBA的正式版本，因此VGBA在当时也成为了业界颇受争议的GBA模拟器。随着注册破解版本的出现以及其它GBA模拟器的渐渐崛起，VGBA前进的步伐越发显得缓慢。很快，国内模拟器作者李可文开发的DreamGBA和Gollum开发的Boycott Advance就在GBA模拟器这个领域占据了属于自己的一席之地，DreamGBA对于运行个别GBA游戏确实有其独到之处，但早期声音图像不同步的问题和简陋的GUI确实让不少人感到不太大众化；Boycott Advance在声音模拟方面堪称一绝，但采用跳帧的方式来达到完美的同步率让人感觉不够真实，而且Boycott Advance至今仍没有考虑将手柄设置和存盘文件目录规范化，这让很多人对这个个性十足的作者敬而远之。真正令人们感到惊喜的，还是VisualBoy Advance的出现！



俗话说来得早不如来得巧，当人们正在权衡到底哪个GBA模拟器更优越的时候，VBA破茧而出。记得我拿到的第一个版本能够在跳两帧的情况下完美地运行《瓦里奥世界》，这使我立即对这个模拟器肃然起敬，要知道当时在下的机器配置仅仅是C300 64M内存……当我查看这个模拟器相关文档的时候，我发现了一个非常熟悉的名字：Forgotten，这不就是GB/GBC模拟器VisualBoy的作者么。带着一个Advance重新拾起了GBA模拟器的工程，Forgotten对模拟器的热爱的确不是一般人所能比拟啊。VBA诞生初期也并非一帆风顺，虽然它在整体模拟度上已经远远超越了同类模拟器，不过挑剔的使用者们可不是这么容易就满足的，声音模拟的问题可以说是VBA甚至Forgotten以前开发的GBX模拟器VisualBoy一直都难以解决的毛病（在这点上Boycott Advance要做得出色得多）。随着时间流逝，经过几个版本发展的VBA有了大幅改良，在各方面都做得接近完美了，Forgotten也以1.0版作为他宝贝儿子出生的礼物，从而将VBA这款杰出的GBA模拟器推到了一个全新的高度。





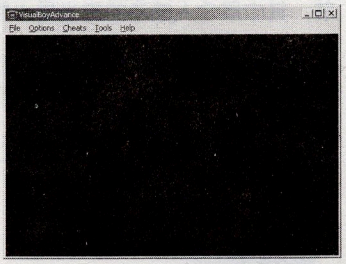
使用教学

目前VBA的最新版本是于2003年8月23日发布的1.6a，以下的所有操作都是以这一版本为准，请读者注意。

首先当我们从官方网站或其他途径得到VBA的最新版，解压到一个目录下，就会看到以下文件：

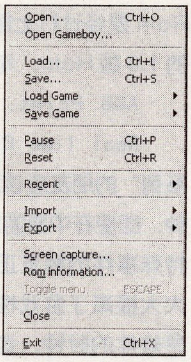
Copying、Copyright.txt	模拟器的版权信息。
NEWS	模拟器各个版本的更新历史。
README-win	模拟器Windows版本的说明文件（英文）。
VisualBoyAdvance.exe	模拟器的主程序文件。

与其他模拟器一样，我们只要双击主程序VisualBoyAdvance.exe就可以见到模拟器的主窗口，它所包含的功能将在下面依次为大



家介绍。

⑴文件菜单（File）



Open：打开游戏Rom文件。VBA支持GBA游戏Rom的多种格式文件（包括*.gba、*.bin），还支持所有的GB/GBC游戏Rom文件（*.gb、*.gbc、*.cgb等等），以及任何以zip压缩包形式的压缩文件，是不是很方便呢。

Open Gameboy：打开Gameboy格式的游戏Rom文件。老实说这项有点多余，因为上面的Open已经包含了这项内容，也许是作者Forgotten在将Vboy的原GUI嫁接到VBA之后忘记去掉所致吧。

Load：读取游戏中的即时存盘进度，即时存盘进度以sgm形式的后缀文件名保存在硬盘中，记载的是游戏中瞬间存储的信息。

Save：在游戏中进行快速即时存盘，供上面的Load指令调用。

Load Game：读取即时进度的切换插口，模拟器为即时进度设置了10个不同插口，对应不同的插口，你可以分别为某个游戏保存10个插口的即时进度。由于插口的编号不同，即时进度的文件名也会不同（会在文件后面加上插口的编号，xxx1.sgm – xxx10.sgm）。

Save Game：快速即时存盘的插口切换，10个插口分别对应10个即时存盘点，你同样可以用快捷键实现游戏中的快速存盘口切换。

Pause：暂停游戏。在游戏中使用可以使游戏暂时停止。

Reset：复位。让当前运行的游戏不关电源重新开始，这是很多游戏主机和模拟器都具备的平民化功能。

Recent：最近打开过的游戏。模拟器会自动记载最近玩过的10个游戏，你可以在这里选择自己经常玩的游戏，当然也可以通过快捷键Ctrl+F1到Ctrl+F10来快速选择。里面的Reset功能是将这些游戏列表完全清空，而Freeze的功能则是保存当前的列表状态，不会因为玩过新的游戏而有所变动。

Import：导入。在这里你可以导入游戏的电池记忆文件、Gameshark的作弊码文件，以及Gameshark的快照（注：Gameshark是一种特殊的金手指软件）。

Export：导出。在这里你可以导出游戏的电池记忆文件、Gameshark的快照。导入和导出是模拟器对外交流的主要途径（主要指与朋友或者烧录卡进行资料交换）。

Screen Capture：游戏抓图。很多模拟器都有的功能，值得注意的是，这里所抓取的图像是未经过任何处理、完全由软件模拟出来的GBA游戏图像。

Rom Information：Rom的信息，包含载入的游戏Rom一些基本的内在信息，供专业人士识别用，多于一般使用者没有多大用处。

Toggle Menu：菜单光标锁定。

Close：关闭当前运行的游戏。

Exit：退出模拟器。

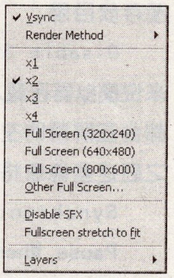
⑵功能菜单（Options）



Frame Skip：跳帧。这里控制的是模拟器的运行速度，一般来说如果你的电脑配置比较低，将不可能在标准情况下将模拟器的速度运行到正常速度，这时你就需要考虑将模拟器的跳帧参数略微调高一些。其原理是减少每秒钟显示的图片数量，从而让人感觉到游戏画面和声音的同步。跳帧的选择从0到9一共10个级别，大家可以根据自己的实际情况来设定相应的级别（跳帧级别设置为0，模拟器会全速运行游戏）。如果你的电脑配置很高，模拟器很可能会运行得很快而导致无法正常进行游戏的控制操作，这时就需要用到上面那个Automatic选项（自动跳帧）。最上面那个Throttle选项的作用是允许你强制设置游戏的运行速度，快慢自定，前提当然是自己要能接受。

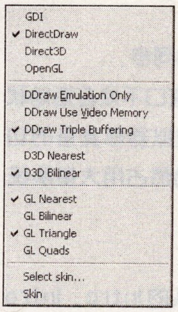


Video：图像菜单，包含模拟器的所有图像设置。



Vsync：同步刷新，强制使游戏的图像与声音保持同步，在占用大量系统资源的同时能达到最好的模拟效果。

Render Method：游戏的渲染方式。现在的主流模拟器都具备这一选项（游戏主机是不具备这功能的），该选项根据不同的电脑显示配置差异，产生很多只有在模拟器上面才有的特殊显示效果，比如我们经常见到的D3D、OpenGL、Direct Draw等等。另外，在最下面有一个Skin选项，这是模拟器的外壳设置功能，自从1.5版开始VBA就支持了自己制作外壳插件的功能，你可以从网上下载外壳文件或者自己制作外壳插件在模拟器中调用，关于外壳的制作会在下文提到。

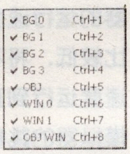


窗口、全屏设置：这里可以设置模拟器运行游戏时所

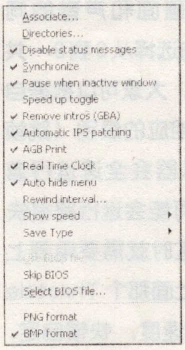
采用的分辨率。如果在窗口模式下运行，你可以选择1－4倍共4种窗口模式。如果在全屏模式下运行游戏，你可以选择320X240、640X480、800X600三种分辨率，当然还可以选择当前电脑显示器默认的其它分辨率，总的来说在全屏模式下运行游戏的速度要比窗口快。

Disable SFX：屏蔽掉SFX效果。可以避免一些游戏中的显示问题，但同时也必定会缺失一些模拟效果。

Fullscreen Stretch to Fit：在全屏的时候拉伸画面像素以充满整个屏幕。选上后图像会以不规则拉伸的形式强制性向全屏扩展，虽然得到的是全屏的游戏图像，但图像质量并不一定非常好。



Layers：设置是否在模拟器中显示游戏中的图层。模拟器将GBA的图像分成了几个可以拆分的图层，通过打开／屏蔽这些特殊的图层，你可以轻松得到想要的游戏图像部分。



Emulator：模拟器设置选项。

Associate：设置模拟器关联的文件类型。设置之后，该类型文件的图标将会改变，以后只要直接双击该类型的文件，就会默认用模拟器来打开它。

Directories：模拟器的相关目录设置。从上至下依次是GBA Rom的目录、GB／GBC Rom的默认目录、游戏的电池记忆文件存放目录（电池记忆是模拟器每次关闭后自动生成的，记忆的是游戏中固定存盘地点的进度）、游戏的即时存盘文件存放目录、游戏的抓图存放目录。

Disable Status Messages：不显示状态信息。一般来说模拟器在载入游戏、存储进度、读取进度、抓图的时候都会在屏幕的左下角显示红色的相关操作信息，勾上这里之后这些信息将不会显示。

Synchronize：同步，即实现模拟的同步。

Pause When Inactive Window：当窗口不处在活动状态的时候自动暂停模拟器（这也是很多模拟器都具备的功能），这是为了防止不使用的时候模拟器仍然占用大量系统资源而设置的，建议勾上。

Speedup Toggle：加快光标的速度。

Remove Intros：移走GBA游戏开头的Intro。Intro是Rom发布组织手动为他们Dump的Rom加上的片头花絮，它们一般都被放置在Rom开始部分的空白区域，当模拟器检测到这块含有Intro数据的时候，就会自动在开始游戏的时候将其屏蔽。不过现在的Dump组织加载Intro的手段已经不再那么简单，有些Intro是贯穿整个Rom的，因此模拟器也就无法正常去除。

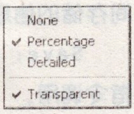
Automatic IPS Patching：自动默认IPS补丁，一些Rom是经过打上额外的IPS补丁之后生成的，不同于标准的1.0版Rom，勾上后模拟器会自动认可这些补丁的效果。

AGB Print：GBA的打印设备，具体用处不明。

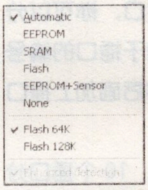
Real Time Clock：真实时钟模拟。玩过“《口袋妖怪》系列”的朋友应该清楚这意味着什么，这类游戏内置硬件时钟，即使在中断游戏之后内部的时钟系统仍将运行，而很多特殊事件的触发正是有赖于特殊的时间段，这一设定无疑大大提高了游戏性以及分支剧情的延伸。模拟器模拟的只是软件的时钟，也就是说只有在模拟器运行的时候游戏的时钟才在运行，模拟器关闭之后时钟也随之停止了，所以这里的时钟没有实质性意义，退一步说如果模拟的是电脑时钟倒还有一些意义。

Auto Hide Menu：自动隐藏菜单。

Rewind Interval：不明。



Show Speed：显示模拟器的运行速度。在弹出的子选单中，你可以选择不显示速度、显示速度的平均值，以及详细的参数显示（包括百分比、跳帧以及每秒的帧数）。



Save Type：游戏的存盘类型。相信很多玩家都清楚GBA游戏的存盘类型可以分为三类：Flash、SRAM和EEPROM，不过就现今发售的游戏来看，很多游戏都同时具备了两种或多种存盘方式，并且同一种存盘方式还细分为不同的几种子类别。如果你对某个游戏的存盘方式不大了解，建议把最上面的Automatic（自动检测存盘方式）和最下面的Enhanced Detection（开启检测）勾上，这样就没有什么大问题了。

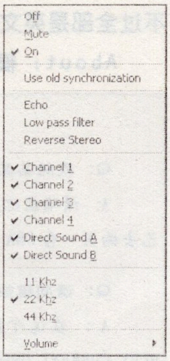


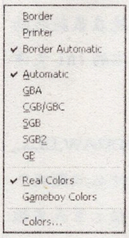
BIOS：GBA的BIOS调用选项。一些特殊的游戏启动需要用到GBA的BIOS文件，如果在启动的时候加载了BIOS文件，就会显示如真实GBA主机一般的启动画面。

图片格式：选择游戏中截图的图片格式。有PNG和BMP两种格式可供选择，都是基本不损图像质量的图片格式，如何选择看个人喜好了。

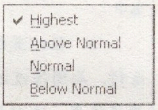
Sound：声音选项。这里控制着整个模拟器所有声音相关的设置选项，最上面的是声音关闭／无声／打开的复选框，接下来的Use Old Synchronization是采用老式的同

步方式。接下来是回声／低素质音源过滤／环绕立体声的选择，这些都是耗费系统资源的选项。再接下来是各个声道的声音控制，只要随便屏蔽掉某个声道，你就能分辨出声音的细微变化。还有就是声音采样频率的选择，这应该是很大众化的东西了，不再做详细解释。最后是音量的选择，从标准的1倍音量到4倍扩大后的音量，感觉这个设定也没必要。





Gameboy：GB相关设置。这里的设置主要是针对GB游戏，第一个框主要是GB游戏的框架、打印机，所谓GB游戏的框架，指的是一些游戏在运行的时候回在屏幕外部显示特有的外框，至于打印机，还是不清楚。第二栏是选择GB游戏运行的类型，选择不同的类型你会发现显示方式会有少许的区别，如果不是很清楚选择Automatic就行了；第三栏选择游戏运行时的色彩，可以选择主机固有的色彩和真实的色彩，其中真实的色彩明显艳丽许多，但如果喜欢GB那种原始的液晶屏幕显示效果，选择GB色彩也未尝不可。最下面的选项是GB黑白游戏的配色方案，你可以采用既定的几种配色方案，也可以自己从调色板中定义其它的颜色。

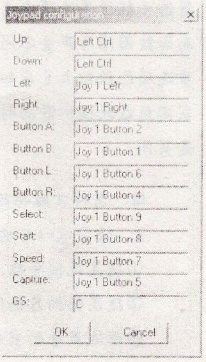


Priorty：模拟器的优先权设置。设置得越高，在多项应用程序同时运行的时候模拟器能抢占的系统资源就越多。



Filter：图像过滤效果。这也是很多模拟器共有的选项，没有什么好说的，根据自己喜欢的显示特效来设定吧，效果越多，需要的机器配置就越高。值得一提的是最上面的Interframe Blending，直接翻译是"帧间混合"，通俗地说就是"残像效果"，这种效果经常被应用于格斗游戏中。其原理是在相邻的两幅动态图片之间插入混合效果，而这种混合效果，是采用将前一幅图片的透明度降低、持续时间延长的方式来实现的，这样做的结果是让玩家在游戏中看到两幅朦胧的图片，从而产生残像的感觉。不过这个特效对系统资源的占用以及对玩家眼力的考验可是相当大的。

Joypad：手柄设置。

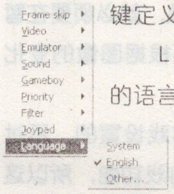


Configure：键位设置。你一共可以设置4个GBA操作手柄的键位，每个手柄除了定义标准的10个操作键位外，还有三个额外的控制键需要设置，它们分别是加速、抓图和Gameshark金手指。

Default Joypad：定义默认的手柄是几号，指的是你在电脑上所连接的手柄ID号。

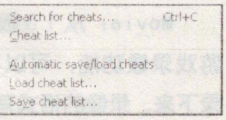
Motion Configure：控制屏幕的位置移动，现在很多游戏已经具备该功能了。

Autofire：连发，这里可以为A、B、L、R四个控制键定义连发功能。

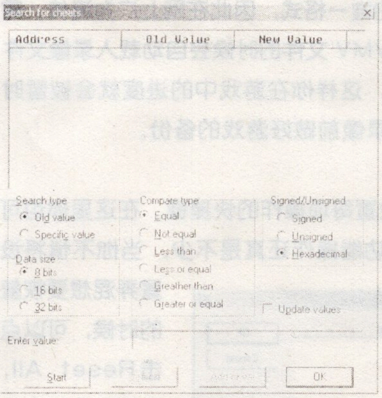


Language：语言。为模拟器选择适合自己的语言包，本文所有介绍的都是基于官方英文界面下的，要使用简体中文的朋友请在这里输入CHS。

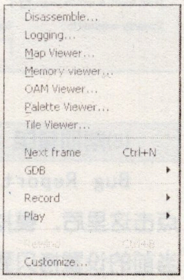
(3)作弊菜单（Cheats）



这里是供高级修改人士使用的板块，如果你对修改游戏不是很在行，还是不要乱动的好。第一项Search for the Cheat是搜索作弊码，你可以根据搜索的类型（Search Type）、数据大小（Data Size）、对比方式（Compare Type）、正负（Signed/Unsigned）来定义搜索的数值具体类型。第二项Cheat List则列出了目前已知的作弊码列表。下面的三项分别代表的含义是自动在游戏开始时调用作弊码、读取作弊码列表和存储作弊码列表，除了自己制作VBA用的金手指列表以外，网络上也有他人制作好的列表供下载。



(4)工具菜单（Tools）



这里大部分功能都是供开发调试人员用的，一般人很少会用到甚至看懂里面的确切功能，在此给读者列出基本功能的介绍。

Disassemble：反汇编译器，里面密密麻麻的跟踪代码能够让调试人员很快找出程序运行的问题所在。

Logging：日志查看器，列出各项程序日志。

Map Viewer：地图查看器。

Memory Viewer：内存查看器。

OAM Viewer：操作维护管理查看器，可以看到游戏中的色块和角色。

Palette Viewer：色盘查看器。在这里你可以清楚看到游戏中的背景构成和色块分布，还可以将当前的情况存储下来作为PAL格式的目标文件以备它用。

Tile Viewer：碎片查看器，可以看到当前图片的具体构成。

Next Frame：下一帧。这个选项往往是配合暂停功能使用的，比如说如果我们想截取连续的图像，就必须要在暂停状态下让图像一帧一帧往前走，然后再根据图像的变化情况一帧一帧进行图像截取。

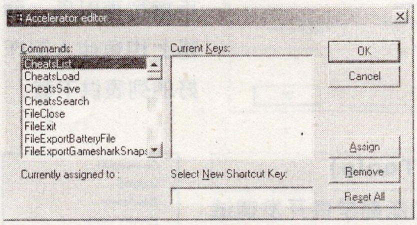
GDB：原以为这个选项是为了联机游戏设置的，不过至今为止VBA仍没有考虑正式加入联机游戏功能，所以这里的几个子选单的含义也就不得而知了……



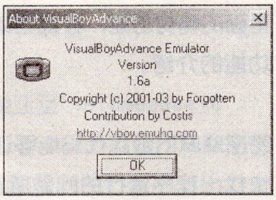
Movie：从1.5版开始新加入的游戏录像功能，可以将游戏的过程录下来。录像的格式有三种，第一种是声音录取，将游戏中的声音截取下来存为WAV文件；第二种是将游戏过程录下来存为纯粹的视频流AVI文件；第三种是将游戏的过程录下来存为VBA模拟器专用的VM0/VMV文件（只有模拟器才能够播放）。在三种录像文件中第三种的容量是最小的，也是可以直接在模拟器中播放的唯一格式，因此在网上广为流传。需要注意的是，在播放VMV文件的时候会自动载入录像文件所在时段的电池记忆，这样你在游戏中的进度就会被暂时覆盖，所以请在播放录像前做好游戏的备份。

Rewind：不明。

Costomize：设置每项操作的快捷键。在这里你也可以看到一个模拟器的功能操作还真是不少，当你不慎将设置弄混想要恢复的时候，可以点击Reset All，这样就可以完全恢复模拟器最初的默认设置。



(5)帮助菜单（Help）



Bug Report：问题汇报。点击这里后，模拟器会自动将当前的设置拷贝到系统的剪贴板上，你只需将其粘贴到邮件里，再发给作者就行了。

FAQ：点击后可以连接到官方网站的FAQ页面，在这里你能找到一些关于这个模拟器使用的相关注意事项，只不过全部是英文的。

About：模拟器的相关说明和作者的版权声明。

VBA FAQ

Q：我的某某游戏不能用模拟器运行，请问怎样才能解决？

A：请确认你的模拟器设置是否正确，如果还是不行的话，请自己去购买一台GBA主机，呵呵。

Q：请问模拟器的设置是保存在什么地方的？

A：在这个模拟器以前的版本中，设置是保存在注册表的HKEY_CURRENT_USER Software Emulators VisualBoyAdvance之中的，你需要进入注册表将其导出之后才能保存，十分麻烦。现在最新版的VBA已经采用ini文件来保存模拟器设置了，只要确保你的ini文件不被随意修改就不会有什么问题。

Q：我在运行模拟器的时候收到一个信息，提示DDRAW.DLL，DINPUT.DLL or DirectDrawCreateEx出错，究竟是什么问题呢？

A：这表明你的DirectX版本太低了，你需要去驱动之家或者微软的官方站点更新你的DirectX才能正常运行模拟器。

Q：我在运行某某游戏的时候，会出现游戏中的图像偶尔会消失一小块或者明显的闪烁现象，请问这是什么原因？

A：你可以做以下尝试：将模拟器的跳帧参数降低，如果问题依然存在就干脆将跳帧参数设为0，在确信你的Rom正确的情况下如果以上操作仍不能解决问题，请联系作者。

Q：在设置了图像过滤效果以后模拟器变得非常之慢，这是为什么？

A：模拟器模拟GBA主机的运行是采用软件的效果来模拟硬件的运行，而图像过滤效果是作者为了不同机器配置的用户而设置的硬件渲染效果，这对系统资源占用相当大。如果开了这个效果之后觉得模拟速度明显变慢，就请关闭吧。

Q：为什么我在运行某些游戏的时候没有声音只有图像？

A：一些游戏是采用BIOS内部的声音驱动，而不是将声音部分内嵌入卡带当中，所以如果在运行这些游戏的时候没有GBA的BIOS文件，将无法实现那部分声音的模拟。解决的办法就是在模拟器的设置中勾上调用BIOS选项。

Q：为什么我的模拟器运行得那么快？

A：模拟器运行太快的原因可能有以下几个：①机器配置太高，解决方法是将跳帧参数设置为Automatic；②错误地将加速功能键与操作键混淆，导致操作的时候经常会按到那个键，解决方法是到模拟器的手柄设置选项中重新定义功能键；③将模拟器的声音关闭了，从而导致图像与声音不同步，解决方式是正确地设定声音选项，确信同步选项已经勾上之后如果问题依旧，那么请打开声音开关。如果你确实不想在玩模拟器的时候打开声音，请将声音设为无声（Mute）而不是关闭。

Q：怎样才能将模拟器的速度提高？

A：请尝试以下的方法：

①提高跳帧参数，不过画面会跳得很厉害；

②提高模拟器的优先权设置，效果不明显；

③降低声音的采样频率，以声音质量来换取速度；

④关掉所有的图像过滤效果；

⑤采用一倍窗口模式或者全屏方式来显示游戏图像；

⑥关掉SFX效果；

⑦使用显卡显存（打开Use Video Memory setting选项）。

Q：为什么我在游戏中无法使用手柄？

A：理论上VBA支持所有DirectInput接口的手柄，所以请先确认你的手柄是不是属于这种类型。另外，一些手柄在CPU工作强度增大的时候会出现问题，所以可以尝试将模拟器的优先权略微降低。

Q：为什么我还没有设置手柄，里面就自动帮我全设满了，而且还是同一个按键？

A：这种问题的出现很有可能与手柄的驱动程序有关，你可以更换别的驱动程序看看。还有一些手柄带有类比操作功能，如果操作杆没有居中，类比操作杆的略微倾斜都会导致问题的发生。

Q：为什么我调用了中文语言包，但在游戏中显示的还是日文？

A：所谓的语言包翻译文件，翻译的只是模拟器的用户图形界面，游戏中的语言有赖于游戏Rom的构成，两者是不能混为一谈的。

Q：模拟器中有一项GDB选项，里面有连接的子选项，是不是意味着模拟器可以进行联机对战呢？

A：这样理解是不对的，GDB是供调试人员进行远程调试用的，与模拟器的联机对战功能没有任何联系。对于掌机模拟器来说，联机对战功能一直是很多人渴望加入的热门选项之一，但考虑到模拟器对主机利益的损害所以一直没有真正实现。作者Forgotten开发这个免费GBA模拟器的初衷是尽可能完美地模拟主机运行，但如何改进和怎样才算完美则完全取决于作者的意向。

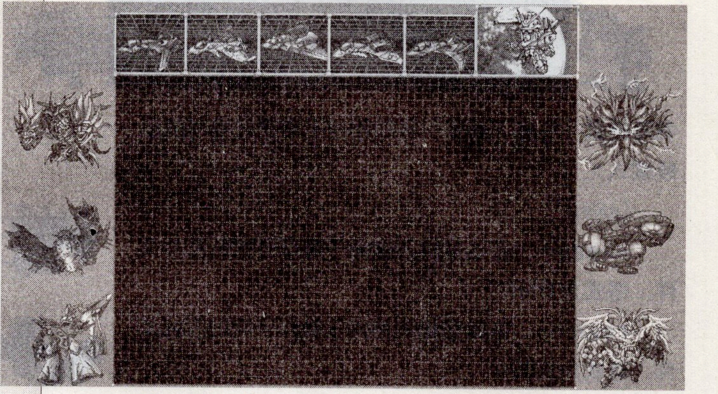
VBA专用外壳的制作

这里以EZ论坛sowgu网友发表的机战外壳为例讲解。VBA自1.5版开始支持第三方制作的外壳插件，于是网络上有众多模拟器爱好者就开始制作各式各样的模拟器外壳提供下载。但是老使用别人制作的外壳，总觉得有点不符合自己的个性。一些对这方面感兴趣的朋友，却又不知道该如何下手，这里我给大家简单列出VBA外壳制作的大致步骤和一些需要注意的地方，希望有能力有兴趣的朋友可以大胆地尝试一下。

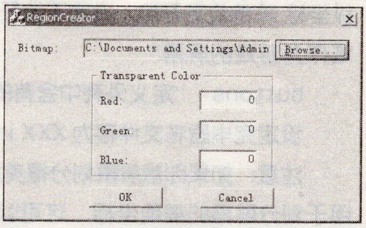


⑴图片的选择

首先要清楚GBA的屏幕大小是240X160、GB的屏幕大小是256X244，所以选择的图片大小不能低于这个分辨率。当然如果你希望模拟器在两倍或者3倍窗口下运行仍然有外壳，那么就必须按照比例选择相关大小的图片（比如你要用两倍窗口来玩游戏就得选择480X320以上分辨率的图片）。



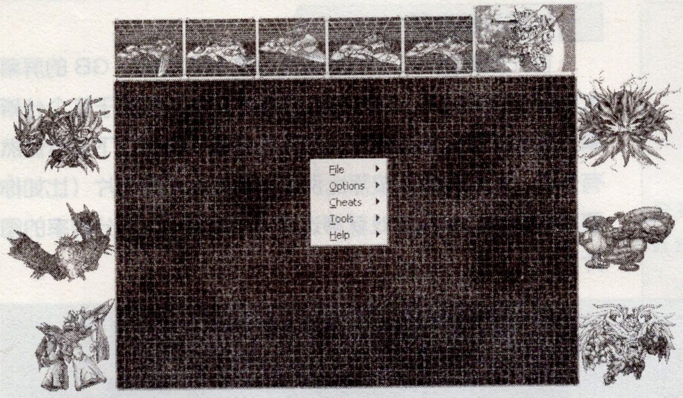
⑵图片的处理



为了让做出来的外壳美观大方，你就需要对图片做一定程度的处理。最起码图片的边缘要透明，否则在运行的时候你看起来会很不自在。制作透明效果对于熟悉图像处理软件的朋友来说应该不是什么问题，但如果你对这方面不算精通，可以去VBA官方主页下载一个外壳转换小软件Region Creator，这是一个带有标准Windows GUI的转换小软件，双击即可运行。运行后首先在上面选择用于转换的位图文件，也就是之前选好的图片，注意图片的格式一定得是BMP。然后下面有三个数值，分别代表RGB三种颜色（很多图像处理软件习惯上用红、绿、兰三种颜色来表示某一颜色的近似值，也就是我们常说的RGB值）。你只要把图片文件放入图像处理软件中就能看到某处的RGB值，这里我们只要得到我们希望做成透明那部分颜色的RGB值，然后点击OK，就能将那部分处理成透明的了。

⑶编写外壳的配置文件

之前通过那个Region Creator我们可以得到一个和图像文件同名的rgn文件，这个文件里包含了外壳的区域信息。而如果要完成一个外壳文件的制作，我们还需要再编写一个配置文件，文件的后缀名为ini。新建一个文本文件，在里面写入外壳的配置信息，以下就是外壳配置信息的基本



书写格式（注意下面带引号的部分不需要在编写的时候输入）。

[skin]

image= “在这里输入你用于制作外壳的图片文件，格式为BMP”

region= “在这里输入你用于制作外壳的区域文件，格式为RGN”

draw= “在这里定义GBA屏幕的位置和大小，比如118，78，240，160就是表示在图片的横坐标118、纵坐标78的位置开始，向右下拉开一块240X160的区域作为游戏的屏幕”

buttons= “定义外壳中含有的按钮数量，可以不设定”

设定完毕后将文件存为XXX.ini即可。

注意：如果你想屏幕划分得美观，就必须得到图片某处用于划分屏幕的精确坐标，这可以在图像处理软件中得到。

如果没有定义按钮，一个基本的外壳就算制作完毕了。在模拟器的主菜单中依次选择Options→Video→Render Method→Select Skin，选择刚才设定好的ini文件，并勾上下面的Skin选项，你的模拟器就拥有外壳外观了。此时你要设定模拟器的各种选项，就必须在外壳中点击鼠标右键，从弹出的菜单中选择。而如果你想制作拥有按钮的外壳，就请接着往下看。

如果在之前设定了buttons的数量，就得按照以下格式编写按钮的参数：

[button-<n>]“<n>里面的n代表当前设定的是第几个按钮”

normal= “这里输入图片的名称，代表默认状态下显示的图片”

down=“这里输入图片的名称，代表按钮按下时显示的图片”

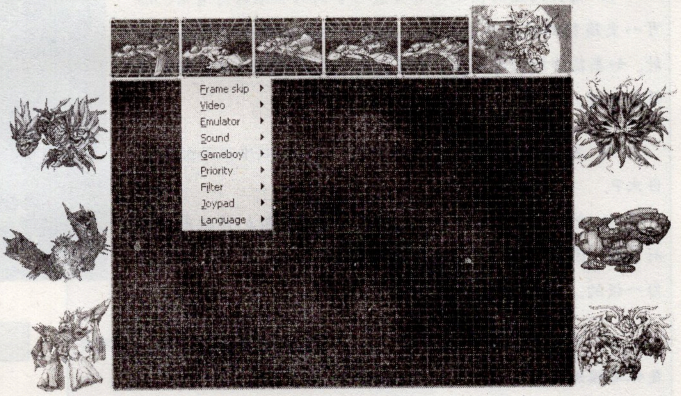
over=“这里输入图片的名称，代表鼠标放在按钮上面时显示的图片”

id= “这里输入按钮表示的操作，会在后面详细说明”

rect= “这里输入按钮在图片中的具体位置，等同于上面外壳图片设置中的draw参数”

region= “如果你要创建的按钮图片是不规则的，那么可以在这里输入额外创建的RGN文件，这样做可以达到某些另类的美观效果，但对于一般用户不推荐使用这一参数”

接下来给大家讲解按钮设置中id参数的写法，一般来说按钮的作用有两种，一是用来打开某个功能菜单或选项，以此来替代主菜单上的某某操作（比较常



用），二是用来替代手柄上的某个操作键（比较少用）。

第一种，可以在id后面加入以下参数：

MENUFILE	打开File菜单
MENUOPTIONS	打开Options菜单
MENUCHEAT	打开Cheat菜单
MENUTOOLS	打开Tools菜单
MENUHELP	打开Help菜单
还可以加入子菜单参数	
FILEOPEN	打开File菜单下的Open子菜单
OPTIONSVIDEO	打开Options菜单下的Video子菜单

第二种设置有以下选择：

A	A键	B	B键
SEL	SELECT键	START	START键
R	右	L	左
U	上	D	下
BR	R键	BL	L键
UR	右上	UL	左上
DR	右下	DL	左下
SPEED		加速键（模拟器专用）	
CAPTURE		抓图键（模拟器专用）	
GS		Gameshark键（金手指）	

将按钮的图片做出来，再将其参数加在ini文件里，就能实现按钮的操作了。虽然制作起来比较麻烦，但完成后成就感还是挺高的，杂志的光盘中附送了一些做好的外壳文件，大家可以自己打开来看看里面的设置，应该很快就能明白。

软件介绍

直观管理你的GBA Rom

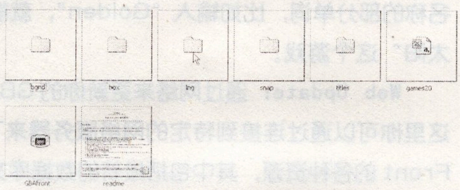
——GBA Front简易上手教学



文：Emu-Zone/ 频繁掉线

每天忙于收集最新Rom的朋友，是否经常会对硬盘内众多的GBA Rom感到不知所措，是否经常会出现想找某个游戏玩，却又苦于那些陌生的英文Rom名称而无从下手？这里要给大家介绍的，就是一款管理GBA Rom的软件，它能够让你从感性的角度合理排列你的GBA Rom，做到所见即所得、简便直观。

软件的名称为GBA Front，作者Luis Macrolino，目前最高版本是0.20 beta5。你可以从作者主页：http://www.ideiadupla.com/gbafront找到该软件的最新版本和一切介绍信息，也可以从我们的光盘中找到软件的压缩包。在您拿到此软件后，只需要将其解压至硬盘中的某个目录下就能够使用了。解开的软件目录中包含有以下信息：



bgnd目录：软件的背景图片存放目录，默认有绿色、灰色、黄色三种颜色的背景图片可供选择，你可以在软件中选择替换。

Box目录：GBA Rom的游戏封面图片存放目录，这里放置的是游戏的封面图片，图片的格式为jpg。

Lng目录：软件的语言文件存放目录，方便不同语种的玩家调用。

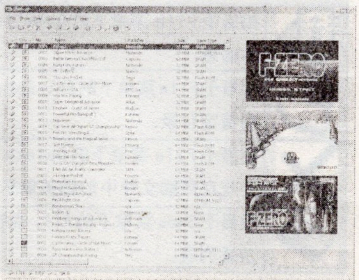
Snap目录：GBA Rom的抓图存放目录，里面都是游戏中的截图，图片的格式为png。

Titles目录：GBA游戏的标题画面截图，图片格式为png。

games20.csv文件：软件的数据库文件，里面记载着大量的游戏数据。

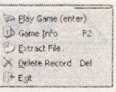
Readme.htm文件：软件的超文本说明文件，包含软件的简单使用说明。

GBAfront.exe文件：软件的主程序文件，双击即可运行。



双击GBAfront.exe主程序文件，我们可以看到软件的主界面如图所示，标准的Windows GUI，标准的菜单配置。位于主界面最上部的是主菜单栏，各栏的相关功能如下。

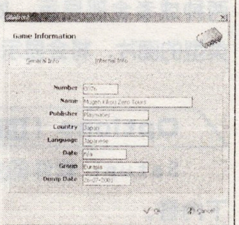
File（文件菜单）



(一)Play Game：开始游戏，按下回车即可运行选中的游戏，前提是你必须为GBA Front设定了自动运行游戏的模拟器执行文件。

(二)Game Info：游戏信息，按下F2即可显示选中的游戏信息，其中包括普通信息和内在信息。

①普通信息



编号：游戏的发布顺序编号。

名称：游戏的英文名称。

厂商：游戏的开发厂商。

语言：游戏的语种，一些游戏拥有多语种选择。

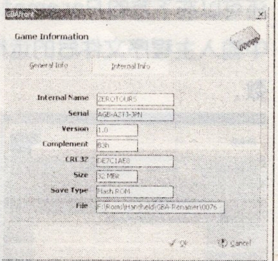
发售日期：游戏正式上市的日期。

组织：Rom的Dump组织，经常在模拟器站点浏览的朋友应该会很熟悉了。

Dump日期：Rom被Dump并发布到网络上的日期。

②内在信息

内部名称：也有一种说法是Rom的文件头，即刷写到烧录卡中默认显示的名字。



编号：Rom的内部序列号，组织用于识别Rom的标志。

版本：一般来说1.0版是Rom最初的版本，也是最原始的版本。

补充：Rom的补充信息。

CRC32：用于校验Rom唯一性的参数，经常整理Rom的朋友应该很熟悉了。

大小：游戏的容量，注意这里的容量与电脑里的容量不同，它们的比例关系是1:8，即是说32M的卡带被Dump成为Rom之后存在于电脑中所占据的空间大小仅为32/8=4M。

存盘类型：GBA的游戏存盘方式无外乎就三种：SRAM/Flash/EPROM，一些烧录卡在刷写游戏的时候对这方面很讲究，所以在刷写前一定要看仔细。

文件：GBA Rom文件所保存在电脑中的具体地点。

㈢Extract File：解开选中的Rom并释放出gba文件，默认的文件释放处是GBA Front目录下。

㈣Delete Record：删除选中的游戏记录信息，注意这里删除的只是数据文件games20.csv中的相关信息，选中的Rom并不会因此从硬盘中消失。

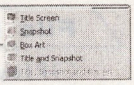
㈤Exit：退出软件。

Show（显示菜单）



GBA Front在这里很好地借鉴了Rom管理软件RomCenter中对于不同Rom的显示方式，用绿色、黄色、红色、黑色分别表示你所拥有的Rom中符合标准的、不符合标准的、缺失的以及全部的四种不同的显示方式，使用者可以根据自己的喜好来选择下面游戏列表框的显示方式。

View（查看菜单）



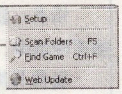
㈠Title Screen：查看游戏的标题画面截图，存放于Titles目录下。

㈡Snapshot：游戏进行中画面截图，存放于Snap目录下。

㈢Box Art：游戏的封面招贴画，存放于Box目录下。

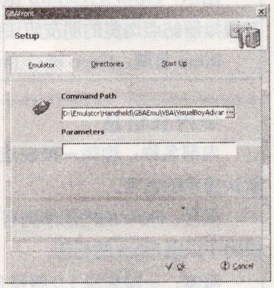
在这里你可以选择软件右边显示三种图片的任何一种、两种或者全部显示，如果该游戏在对应的目录中没有这种类型的图片，将会显示一张特殊的“图片不存在”作为提示。

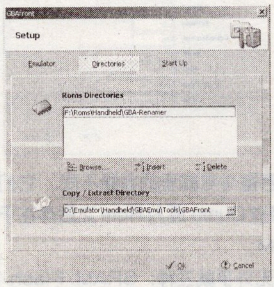
Options（功能菜单）



Setup：软件的主要设置，其中包含以下内容。

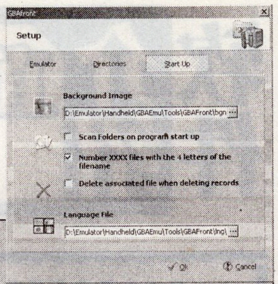
Emulator：模拟器设置，你可以在这里设置你模拟器主程序文件所在的位置，同时如果该模拟器支持参数选择，你还可以在下方的Parameters中输入主程序文件后的运行参数。





Directories：这里你可以设置两个软件相关的目录，即Rom目录和拷贝解压的默认目录。前者将决定用于GBA Front的GBA Rom目录，而后者表示的是Rom压缩包内的gba文件解压到的默认目录，如果不设置会将软件目录自定义为默认目录。

Start Up：这里包含软件启动时加载的各种设定，最上部是选择软件启动时加载的背景图片，图片的位置在bgnd目录下，当然你也可以自己制作合适的png图片放在该目录下于启动时手动调用。接下来的三个复选框分别代表以下的含义。



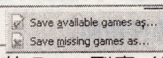
> ①在启动的时候自动扫描Rom目录以确认是否有新的Rom加入，如果选上会在启动时花费大量的时间用于扫描Rom目录，所以不建议钩上。
>
> ②将某些非正式发布的Rom以文件名前面加上XXXX这样的标记来显示，以作为与带有编号的标准Rom之间的区别。如果你不是疯狂的Rom收集者，估计不会很在意这里。
>
> ③是否在删除某个记录的时候删除相关联的Rom文件，个人感觉这个选项没什么必要，误删的后果是很难预料的，不建议钩上。

Scan Folders：按下F5就可以再次刷新和扫描Rom目录，这是很多软件所共有的功能。

Find Game：寻找你所需要的游戏，你可以输入游戏名称的部分单词，比如输入“Golden”，就能找到“黄金的太阳”这个游戏。

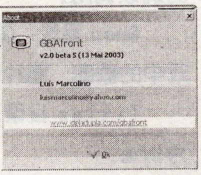
Web Update：通过网络来更新你的GBA Front，在这里你可以通过连接到特定的网络服务器来下载用于GBA Front的各种资源，其中包括最新的数据库文件、最新的游戏抓图、标题画面抓图，以及软件的最新版本。

Report（报告菜单）



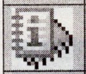
在这里你可以得到你所拥有的、缺失的Rom列表（后缀名为TXT的纯文本文件），方便你与朋友或他人进行交流补充。

Help（帮助菜单）



不需要多加介绍，包含软件的主要帮助信息以及作者的相关版权说明。

位于主菜单下面的是快速启动按钮框，每个按钮分别对应主菜单下面的某个功能，作者为了方便大家使用及快速查找还特意设置了些图标按钮，下面为大家列出了按钮所对应的指令如下：

	相当于File菜单下的Play Game，点击后以设置好的模拟器来运行选中的Rom。
	相当于File菜单下的Game Info，点击以后显示游戏的具体信息。
	相当于File菜单下的Extract File，点击后解压选中的Rom到指定目录。
	相当于File菜单下的Delete Record，点击后删除选中的游戏在数据文件中的相关信息。
	相当于Show菜单下的All，点击后显示软件数据库内所有的游戏列表。

	相当于Show菜单下的Available，点击后显示软件数据库内使用者所拥有的游戏列表。
	相当于Show菜单下的Unavailable，点击后显示软件数据库内使用者所拥有的且不符合标准游戏列表。
	相当于Show菜单下的Missing，点击后显示软件数据库内缺少的游戏列表。
	相当于Option菜单下的Setup，点击后进入软件的主要设置窗口。
	相当于Options菜单下的Scan Folders，点击后扫描Rom目录并刷新游戏显示列表。
	相当于Options菜单下的Find Game，点击后可以打开搜索引擎从游戏列表中寻找自己指定的游戏。
	相当于Options菜单下的Web Update，点击后可以通过特定的网络连接到特定的站点下载软件的相关资源。
	相当于Help菜单下的About，点击后显示软件的主要帮助信息以及作者的相关版权说明。

接下来的部分就是软件的主要框体，左边是此类软件所包含的游戏列表窗口。仔细看就会发现，这个窗口里面几乎包含了我们想了解的所有Rom信息，包括能直接看见的以及游戏信息内的基本信息、内在信息，相信第一次使用该软件的朋友都是从这个窗口开始操作的。

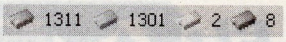


...	Cou...	Nu...	Name	Publisher	Size	Save Type
		0001	F-Zero	Nintendo	32 MBit	SRAM
		0002	Super Mario Advance	Nintendo	32 MBit	EEPROM_V111
		0003	Battle Network RockMan EXE	Capcom	64 MBit	SRAM
		0004	Kuru Kuru Kururin	Nintendo	32 MBit	SRAM
		0005	Mr. Driller 2	Namco	32 MBit	SRAM
		0006	Chu Chu Rocket	Sega	32 MBit	Flash ROM
		0007	Castlevania - Circle of the Moon	Konami	64 MBit	SRAM
		0008	Advance GTA	MTO Inc	64 MBit	SRAM
		0009	Wai Wai Racing	Konami	32 MBit	SRAM
		0010	Super Dodgeball Advance	Atlus	32 MBit	SRAM
		0011	Pinobee - Quest of Heart	Hudson	32 MBit	SRAM
		0012	Powerful Pro Baseball 3	Konami	64 MBit	SRAM
		0013	Napoleon	Nintendo	64 MBit	SRAM
		0014	Top Gear All-Japan GT Championship	Kemco	32 MBit	Flash ROM
		0015	Fire Pro Wrestling A	Spike	64 MBit	Flash ROM
		0016	Tweety and the Magical Jewel	Kemco	32 MBit	SRAM
		0017	Golf Master	Konami	64 MBit	Flash ROM
		0018	Winning Post	Koei	32 MBit	Flash ROM
		0019	Silent Hill Play Novel	Konami	64 MBit	SRAM
		0020	Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters	Konami	64 MBit	Flash ROM
		0021	I Am An Air Traffic Controller	TAM	64 MBit	SRAM
		0022	J-League Pocket	Konami	64 MBit	SRAM
		0023	Momotaro Festival	Hudson	32 MBit	SRAM
		0024	Monster Guardians	Konami	64 MBit	SRAM
		0025	Super Mario Advance	Nintendo	32 MBit	EEPROM_V120
		0026	Final Fight One	Capcom	32 MBit	EEPROM_V120
		0027	Bomberman Story	n/a	32 MBit	n/a
		0028	Iridion 3D	Majesco Sales	32 MBit	None
		0029	Pinobee - Wings of Adventure	Activision	64 MBit	SRAM
		0030	Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	Midway	32 MBit	None
		0031	Konami Krazy Racers	n/a	32 MBit	n/a
		0031	Konami Krazy Racers	Konami	64 MBit	SRAM
		0032	Castlevania - Circle of the Moon	Konami	64 MBit	SRAM
		0033	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	64 MBit	EEPROM_V111
		0034	GT Championship Racing	THQ	64 MBit	No Save



右边是软件的辅助显示窗口，如果说左边罗列的是Rom各种生硬的参数，那么这里便是通过图像这种直观的表达方式来给使用者一个感性的认识。每一个游戏Rom对应的图片有三种，分别是游戏的标题画面截图（Titles）、游戏中途画面截图（Snap）、游戏的包装封面（Box），在这里点击鼠标左键可以在显示这三种图片的方式中切换。当你所选择的Rom没有相关的图片的时候，便会显示一张特殊的“图片不存在”图片（我觉得这句应该没有语病……）。

主界面最下面的是状态栏，分别显示目前所有的、拥有的、不正确的和缺少的Rom数量，感觉统计得简单了点。



整个GBA Front的主要功能至此已经介绍完毕，通过上面的介绍，相信大家已经基本会用这个软件来管理自己的GBA Rom了吧。下面再给大家列出几个常见问题的Q&A，希望能对使用GBA Front的朋友有所帮助。

Q：我在GBA Front中看到我的Rom有很多是黄色的或者缺少的，该如何解决呢？

A：一般来说GBA Front采用的是GBA-Renamer的Rom结构，但也不完全相同，而很少有人会把GBA Front的Rom结构作为标准，所以一般不必太在意游戏列表内的Rom缺少或差异，GBA Front最大的意义在于提供完备的游戏资讯。

Q：我将如何得到GBA Front的最新版本和资料？

A：如果您有条件上网，GBA Front提供了直接在线升级软件的功能，非常方便，当然您也可以从我们杂志附送的光盘中更新软件的资料和版本。

Q：列表中一些游戏的存盘方式是None、一些是No Save，还有一些是n/a，请问三者有什么区别？

A：None指的是没有存盘方式，No Save指的是不需要存盘，n/a指的是未知的存盘方式，三者的区别嘛，使用烧录卡烧到GBA上面玩之后你就会明白了。

Q：通过网络更新只能得到游戏的最新的数据库文件、标题画面、游戏中途画面以及软件的最新版本，请问游戏的封面截图从何处可以得到？

A：作者出于版权方面的原因没有提供玩家在线更新游戏的封面截图，不过你可以去一些掌机专题网站比如www.pocketheaven.com找到这些图片或是等待杂志的光盘附送。

Q：我可不可以自己手动截图更新那些图片资料？

A：当然可以，只要你有时间有精力。

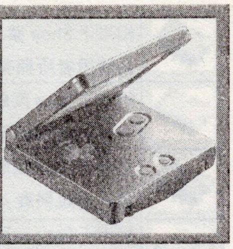
Q：我对软件有XX意见，该怎样联系作者？

A：作者的信箱地址：luismarcolino@yahoo.com，主页地址：http://www.ideiadupla.com/gbafront

OK，GBA Front简易教学至此完毕！

软件介绍

最酷掌上音乐软件——GBalpha Walkman



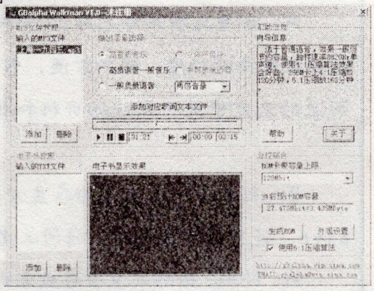
图／文：Kenvin

音乐ROM制作指南

首先要安装GBalpha Walkman V1.0才能运行GBalpha Walkman2.0（因为没有注册所以显示V1.0但功能是2.0的）。为方便大家使用，作者特设立了“向导信息”一栏，将鼠标移至每个项目上，向导信息就会给予一定解释和建议，有一些项目可以在鼠标停留一两秒后在鼠标下方显示该项的提示信息。

㈠MP3文件管理

①在“MP3文件管理”框中按“添加”按钮添加要做的音乐文件，最多可以添加20项，也可以用“删除”按钮将当前选中的MP3文件从列表中移除。当鼠标停在文件列表框上方时，向导信息将显示当前选中的MP3文件相关信息。



▲软件主界面

②用“播放”、“暂停”、“停止”可以控制播放当前选中的MP3文件。另外，还可以用鼠标直接拖动滚动条到MP3文件指定的位置，用“起始”、“结束”按钮选定要生成音乐Rom的部分，这样就可以选取MP3文件的一部分来制作Rom了。

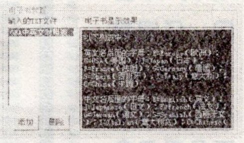
③音乐Rom制作参数推荐。

> * 音乐MP3建议选择“高音质音乐”、“立体声音乐”两个选项，请注意“立体声音乐”选项只有在总控制台的“使用6：1压缩算法”不选中时才能用，因为6:1压缩算法不适合“立体声音乐”选项。为了节省容量也可以用“高质语音一般音乐”选项，建议不选“使用6：1压缩算法”，这样生成的Rom效果会好一些。
>
> * 语音MP3建议使用“中等质量语音”选项，有背景音乐的用“高质语音一般音乐”选项，为了节省容量可以用“一般质量语音”选项，不过效果确实一般。
>
> * 音量放大选择。建议音乐MP3用两倍音量，语音MP3用两倍或四倍音量。音量放大不但可以有效克服GBA音频部件声音小的问题，而且可以大幅提高信噪比和输出效果，强烈建议使用。

> GBalpha Walkman是专门为GBA设计的扩展功能软件。如果你已经拥有了GBA和烧录卡，那么你只要再拥有GBalpha Walkman就可以使你的GBA变成真正的随身听，轻轻松松地将MP3音乐转成GBA的音乐Rom，不仅具备MP3随身听的音质，还具有MP3随身听的容量。
>
> GBalpha Walkman最新的版本是V2.0测试版，它支持*.wav、*.mp3直接生成GBA Rom，而且没有了Music player Advance的复杂步骤。但测试版不能生成Rom文件，要注册后才能正常使用，注册费为20RMB，具体的注册方法，按“关于”就能看到。

④如果你选择的MP3有歌词，还可以按“添加对应歌词文本文件”，目前暂时还不能支持HTML格式。

㈡电子书管理



①在“电子书管理”中按“添加”按钮添加想制作的文本文件，可以用“删除”按钮将当前选中的文件移除。目前也只支持TXT格式，有待作者改善。

②选中的文件可以在右边的“电子书显示效果”中看到作成后的效果，文字的背景则要到总控制台的“外观设置”中设置。

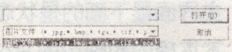
㈢总控制台

①在“ROM卡带容量上限”列表中选择你烧录卡的容量大小，目前只有16-256Mbit可选择。“当前预计ROM容量”显示将生成Rom的估计大小。当预计容量超过卡带容量时，文字将会变成红色，此时点“生成ROM”将提示不能生成Rom文件。

②选中“使用6:1压缩算法”将使用6:1压缩算法压缩音乐或语音，不选中则默认用4:1压缩算法。对于输出质量选择的“高质量音乐”选项，6:1与4:1压缩的效果差不多，因此建议用6:1可以节约一些容量；对于其他选项，4:1的效果要比6:1的好些。



▲外观设置选项相当丰富



▲图片格式

③在“外观设置”中：背景设置可以按“选取新背景”按钮自定义选择各种背景。背景图片格式包括：*.jpg *.bmp *.tga *.tif *.pcx。为了节约空间，建议不要选bmp格式。

另外，在选择图片时还要注意：由于GBA的分辨率只有240*160，因此对于大于这个分辨率的图片将只取图片左上240*160部分，其他部分会忽略，而不是进行放缩，因此大于240*160的图片需要用图形处理软件缩小后再添加。在“文字颜色设置”中按“选取新颜色”设置各种项目的文字颜色及背景色。在最下面的显示框可以预览选择后的效果，预览图效果将与音乐Rom中显示的完全一致。选择完毕后按“确定”保存退出。

各种项目都选择好后按“生成Rom”就可完成了。当然，生成的Rom文件还要用模拟器测试好后再烧到烧录卡上。效果当然比不上电脑，不过也满不错了^_^。



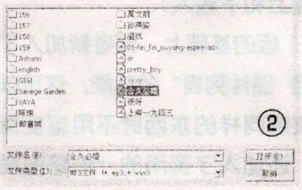
▲音乐Rom运行界面。

㈣制作具体步骤和实例

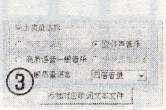
①右击打开程序序后点击“添加”按钮。



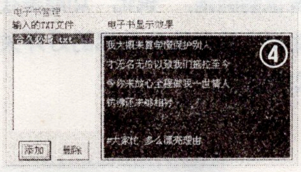
②弹出图口找到要添加的歌，按“打开”。



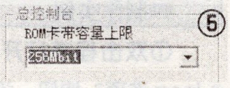
③选择音质和音量，如果有歌词按“添加对应歌词文本文件”。



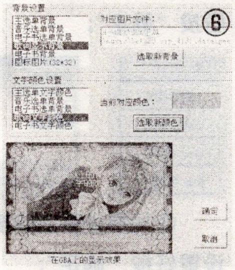
④想边听音乐边看书的话按“添加”选择文本文件，右边可以看到预览图。



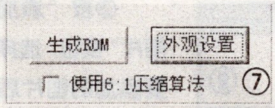
⑤选择卡带容量。



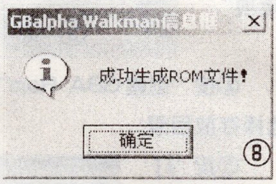
⑥按“外观设置”选择需要的颜色和背景。



⑦按“生成Rom”。



⑧按“确定”完成。



下面是以256Mbit烧录卡为例，说明不同选项下可以容纳的音频长度。

使用6:1压缩算法（选中“使用6:1压缩算法”选项）	
高质量音乐	32分30秒左右
高质语音一般音乐	65分钟左右
中等质量语音	130分钟左右
一般质量语音	165分钟左右
使用4:1压缩算法（不选中“使用6:1压缩算法”选项）	
高质量音乐	26分左右
立体声音乐	26分左右
高质语音一般音乐	52分钟左右
中等质量语音	100分钟左右
一般质量语音	120分钟左右

㈠选单画面	
Start键和A键	开始播放选中的曲目
Select键	切换播放模式
左右上下方向键	选择曲目
L功能键	切换锁定状态
㈡播放画面	
Start键	不锁定状态时直接返回选单画面，锁定状态时按三次退出锁定状态并返回选单画面
Select键	切换播放模式
A键	暂停/继续播放
B键	显示剩余时间/当前时间
Left键	快退
Right键	快进
L功能键	上一曲
R功能键	下一曲
播放模式	
Repeat All	循环播放全部内容
Repeat	循环播放当前这首曲目
Single	播放当前曲目后返回选单画面
All	播放全部内容后返回选单画面

上接《轻松看图——GBAJpegPacker2.2》

GBA端使用方法

* 使用GBA的L和R键可按顺序浏览图片。
* 按住A然后按L或R键可前后跳跃10张图片浏览。
* 按住B然后按L或R键可前后跳跃100张图片浏览。
* 按A+B可随机跳跃到其中一张图片。
* 按Select+Start可重启。
* 按Select可显示简易帮助（英文）。
* 按住Start然后按R可开启“幻灯片模式”。
* 按住Start然后按L可开启“缩略图模式”，在此模式中可使用十字键移动光标左右选择图片，L和R键翻页，按A键可选择查看当前图片。
* 按住A然后按十字键上和下可调节亮度。
* 按住A然后按十字键右可放大432×288分辨率的图片，使用十字键可全方向卷轴浏览。

总的来说这是一款很好的看图软件，美中不足的是输出分辨率还是不够高，期待作者下一次更新有新惊喜带给我们吧^_^。

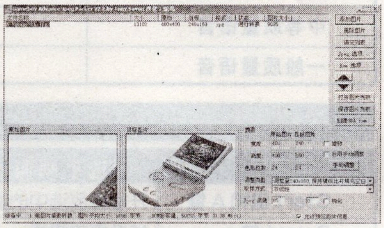
软件介绍 轻松看图——GBAJpegPacker2.2

文：Kenvin

在GBA上的几款看图软件：pictureboy、ufgbass、GBAJPegPacker中，功能最强、使用最方便的当数GBAJPegPacker。目前这个软件已经更新到2.2版，而且已被鸵鸟兄汉化了，英文不好的同志要好好感谢鸵鸟兄啊！当然更要支持原作者Tony Savon^_^。

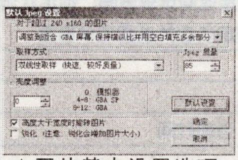
图片ROM制作方法

GBAJpegPacker简洁的界面拥有强大的功能。它支持的图片格式众多，几乎包括了现今流行的所有图片格式：*.gif、*.png、*.bmp、*.pcx、*.tiff、*.jpg等。



▲GBAJpegPacker主界面

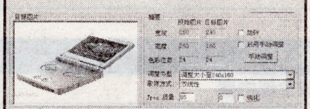
㈠设置图片的尺寸



▲图片基本设置选项。

按“Jpeg选项”出现选项框，对于超过240X160的图片有6种处理模式，这里可选默认值。几种效果如图所示，选择你自己想要的效果吧。

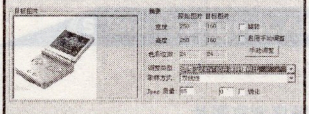
①调整大小到240X160；



▲图注：效果①。

②调整到适合GBA屏幕并保持横纵比；

▼图注：效果②。



③调整到适合GBA屏幕，保持横纵比并填充空白；



▲图注：效果③。

④调整大小到432X288；

⑤调整至432X288并保持横纵比；

⑥调整至432X288，保持横纵比并填充空白。

左边建议选第⑤项，因为①－③项只有GBA屏幕大小，看不清。第④项没有保持比例，图像变形。第⑥项虽然保持比例，但它会以图片中心为原点以432x288大小截取，导致部分边缘无条件舍掉（注：④、⑤、⑥项的预览图和前面的三项对应的一样，但实际要大很多）。

㈡图片取样

图片取样方式有以下三种。

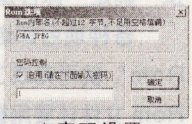
①双线性取样（转换速度快，质量较好－正常的效果）。

②点阵取样（最快的速度，最低的质量－图像会有锯齿现象，不建议选）。

③插值取样（最慢的速度，最高的质量－图像会有点锐化效果，图像模糊时选）。

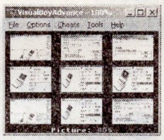
“JPEG质量”可以选择1-99的质量，按默认值就OK。而“亮度调整”就要视你所使用的那种平台而定了（左边有说明）。“高度大于宽度时旋转图片”和“锐化”这两项一般不选。确定好你要的效果后按“默认”保存。

㈢ROM制作步骤



▲密码设置。

选择所要的图片后，按“添加图片”，并找到要添加的目录：要全部添加则先按“Ctrl+A”全选，再按“打开”；要选择性添加就先按住Ctrl键再点你要的文件，再按“打开”；不要的图片按“删除图片”；全部不要就按“清空列表”。选择好图片后就可以创建GBA Rom文件了。如果你要保护隐私，还可以在“Rom选项”里设置密码，选中“启用”后输入密码，再按“创建GBA Rom”就完成了（看图输入密码的时候要按方向键上和下输入）。

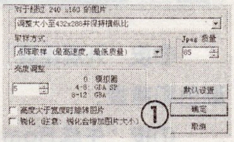


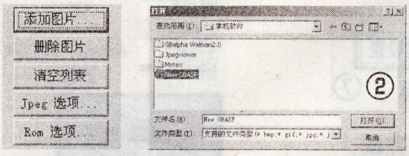
▲缩略图模式。

在2.1版的基础上，作者新加入了“打开/保存 图片列表”的功能，这可以方便你下次烧同样的东西时不用重复操作。此外，还加入了实用的“缩略图模式”。另需要说明的是，“锐化”功能是在图片比较模糊时才需启用。此软件输出图像效果的好坏关键在于对6种模式及取样方式的选择。

㈣制作实例

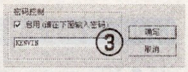
①双击程序打开主界面，按“Jpeg选项”按钮，设置好默认值后按“确定”；

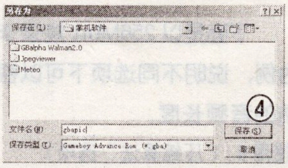




②按“添加图片”按钮，选择要添加的图片后按“打开”；

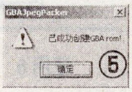
③如要设置密码按“Rom选项”，设置好按“确定”；





④按“创建GBA Rom”选择存放目录；

⑤按“打开”完成。



关于软件的GBA端使用方法见上页

软件介绍 Meteo V1.31

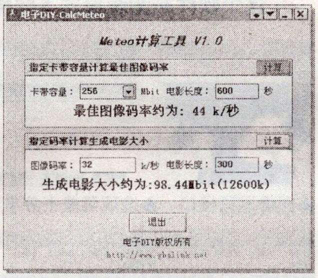
——超强的GBA电影制作软件

文：Kenvin

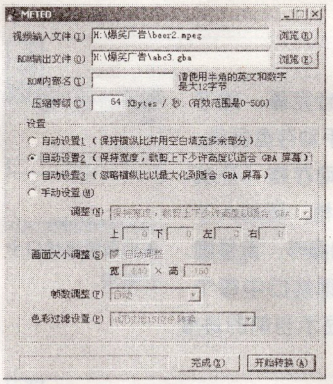
Meteo是一个制作GBA电影的超强软件，转换速度快，而且已经被鸵鸟兄汉化了（包括出现的日文资源）。它支持avi、mpg、mpeg直接转换成GBA格式，码率可以随意调整，并且可以预计生成文件的大小，这对烧卡的朋友而言无疑是一大福音。此软件制作的电影在画质和音质上都比较理想，且制作方法简单，非常适合广大初学者使用。

GBA电影制作要点说明

①在使用Meteo之前，首先可以使用电子DIY工作室制作的CalcMeteo来计算最佳图像码率和生成电影的大小，也就是说你要确定所烧的东西是否符合卡带容量。如果比卡带容量大就要用“指定卡带容量计算最佳图像码率”这项来计算；比卡带小就用“指定码率计算生成电影大小”这项来计算（卡带实际容量按“卡带容量/8”来计算，如：256MBit卡带/8=32MByte）。



②计算最佳码率，先选择左边的“卡带容量”如：256Mbit；“电影长度”如：600秒，从而计算出最佳图像码率约为44K/秒。



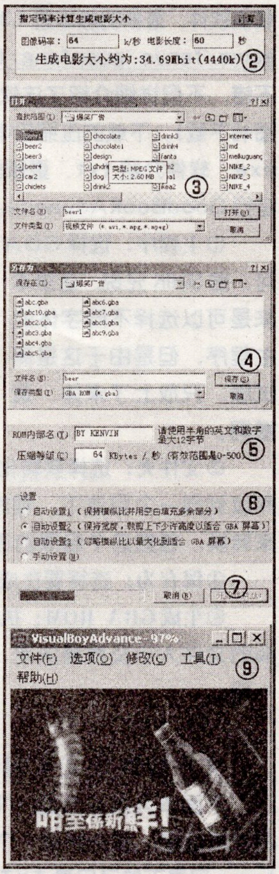
③接下来打开转换程序Meteo，如图所示把64K/秒填入“压缩等级”（注：有效范围是0-500K/秒）；在“视频输入文件”这项，点击“浏览”找到要转换的电影后按“打开”；“Rom输出文件”这项随便填入文件名（中英文、数字都可以）或者按“浏览”指定目录存放；“Rom内部名”可以输入名字或组织名（注意要使用半角的英文和数字）。在下面的“设置”这栏里，前三项都是自动设置，第一项是保持纵横比并用空白填充多余部分；第二项是保持宽度，裁剪上下少许高度以适合GBA屏幕大小；第三项是忽略横纵比，以最大化到适合GBA屏幕（不建议选择此项）。一般选择前两项其中一项，然后按“开始转换”就可以了。

④最后还要用VisualBoyAdvance测试做成的效果，如果实在觉得不满意可以选择第四项“手动设置”。在“调整”这项可以选择“手动调整后再自动调整”对上下左右进行微调，以达到最好效果；“画面大小调整”这项一般不需要，因为GBA屏幕本身就是240X160；“帧数调整”从6FPS-24FPS，数值越大画面越快，默认为“自动”；“色彩过滤设置”中4级过滤15位色转换为最好。

GBA电影制作实例

①先判断所要制作的电影等影像比卡带容量大还是小，我在这里制作的“搞笑广告”容量比较小；

②双击程序CalcMeteo，在“指定码率计算电影生成大小”下面输入64K/秒，再输入播放时间60秒，按“计算”按钮计算出电影大小约为34.69Mbit，之后把每次的计算结果加起来就可以大概知道能存放多少个片段；



③双击Meteo打开转换界面，在视频输入文件处按“浏览”选择后按“打开”；

④在Rom输入文件处按“浏览”选择存放的目录；

⑤内部名随便写，压缩等级输入64；

⑥在“设置”中选择第二项；

⑦按“开始转换”；

⑧转换完成！

⑨用VisualBoyAdvance1.6a来测试刚才的效果。

由于电影都比较大，即使目前最大容量的卡带都不可能容纳下，难道就不能看一部完整的电影么？当然不是，我们可以先用分割软件如Nandub-1.0把电影分成一段段（每段具体大小按卡带实际容量来分），然后再按上面的方法来做就行了。但对于一些容量比较小的像“搞笑广告”这类影片，就不需要计算图像码率了，只要用码率加播放时间来计算生成电影的大小（图像码率推荐用64K/秒），就可以计算出卡带可以装多少个片段了。

经测试没问题后，就可以把电影烧入烧录卡，慢慢享受自己的制作成果吧！

文：ES_ZETA

软件介绍

掌上阅读新星——GoodBookAdvance图书仔

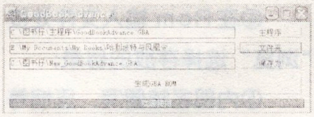
今天为大家介绍的是在GBA上看书看图的软件——GoodBookAdvance图书仔，软件的开发作者是混沌星辰的SHIK。这是SHIK兄在GBA上开发的第一个应用软件，在进入混沌星辰后软件得以进一步完善，加上小组美工昊宁兄的配合，一个字——强。好了，下面本人就结大家详细介绍这个软件。

软件简介

这个软件推出时间较晚，功能已经做得比较完善，除了支持普通的TXT文件和超文本文件HTML的写入外（虽然只是把HTML转换成文本），还可以看图，而且支持格式还不少，其中包括：BMP、DIB、GIF、JPG、WMF、EMF、ICO、CUR。此外还有一些特点如：Rom制作时支持目录功能、接口采用XP风格、自动存档、快速存盘、24个标签、标签显示文件名称和进度、支持GBK大字符集等等。

我们可以到混沌星辰官方主页的图书仔下载页面去下载该软件，最新的版本是1.35版（http://www.lingzu.com/game/fenye/guanfang/tushu.htm，这个下载页面做得很不错，不但详细介绍了该软件的功能和用法，还提供了不少图书下载）。下载的压缩包中包括：GoodBookAdvance.exe、软件介绍.txt、更新日志.txt以及主程序这个活页夹。运行GoodBookAdvance.exe，会出现运行画面。

①**主程序**：选择GBA端的执行程序文件，这里默认即可。据SHIK兄说，这里本来是可以选择不同字体的主程序，但是由于这是测试版，只放上了宋体，遗憾啊。



▲GBA图书仔主界面

②**文件夹**：选择要转化的活页夹，可以把你要转化的文件放到同一个目录下，程序会自动查找所支持格式的文件来转换，包括这个目录的子目录下的文件。

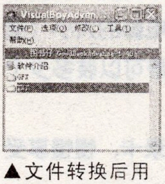
③**保存为**：选择要生成的Rom路径。

④**生成GBA ROM**：执行Rom制作，其转换速度由所转换的文件大小及数量决定，一般而言转图像会比转文本慢一些。

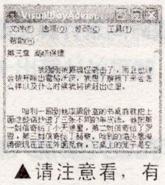
文件转换及文本阅读

下面本人就来介绍一下制作的过程：为了测试是否真的支持目录，首先新建一个temp目录，把文本文件放到temp目录下的子目录TXT目录下，再把图放到temp目录下的子目录GFX目录下，然后执行转换。

转换完成后，用模拟器运行文件就可以显示目录名。按A键进入TXT目录，这时应该可以看到文本文件的文件名，再按A键就能进入文本阅读了。



▲文件转换后用模拟器运行。



▲请注意看，有漂亮的阴影。

在文本模式下，翻页，滚动，快速定位等功能一应俱全，使用非常方便。

图像浏览

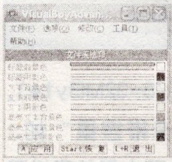
这个软件在图像模式下同样提供了很多功能，如：放大缩小，多种调整图片大小模式以及幻灯片等功能，几乎把ACDsee的浏览功能都搬了过来。由于是用Mode 3作显示模式，所以最大发色数可以达到3万2千色，所以最大可能保持了图片的原始色彩。几乎所有的参数都可以自定义，接口也设计得非常好，一目了然，SHIK兄和昊宁兄的接口设计水平让人佩服。

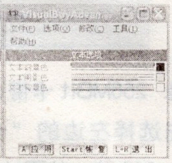


▲图像浏览接口



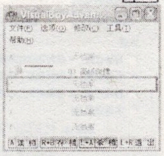
▲选项菜单十分丰富





文件管理功能

该软件的存盘功能十分完善，除了24个（真是惊人的数量）手动存盘区外，还支持快速存取档以及自动存档（开机时自动取档）。针对自动存档，还加入了按住R开机跳过自动取档的操作，真是细致入微的设计啊。档案管理接口中每个档案除了显示名称，还能显示当前的进度。



▲档案管理接口十分美观。

操作手感

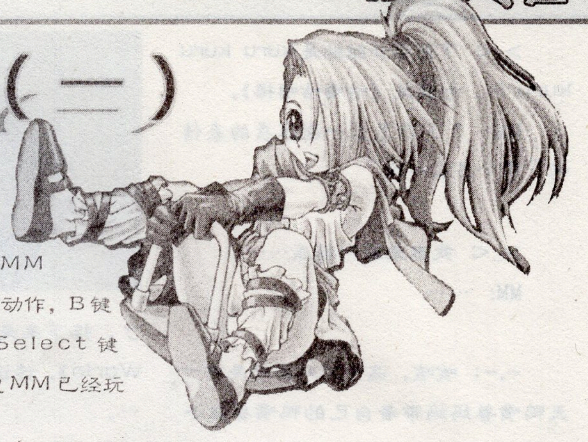
GoodBookAdvance图书仔的操作手感也十分独到，按键操作有延迟自动连发效果，这类似于PC机的键盘按键按住不动的效果，第一次动作与第二次动作时间间隔较长，之后连发速度变快（不知道大家能不能明白这一表述= =!）。

本人认为这个软件各方面的表现都非常好，而且还是一个正式免费的软件，不用注册就能使用全部功能。越是好的软件，大家对其后续版本的要求就一定会越多，在此SHIK兄表示，除了在一些操作上的改进外，还想加入一些功能：

①支持类似于HTML的图文混排。
②加入Skin功能。
③支持类似与GIF的动画。
④加入压缩算法，以写入更多文件。

为了方便大家，SHIK兄还提供一个热线QQ：56186222，既然他这么有心，大家有好的建议或意见就只管去找他好了：）。

游戏MM培养手册（一）



^0^：欢迎大家来到《掌机地带》第一期的MM专区，这是一个专门为MM介绍游戏的地方（严正警告：禁止利用此类游戏找借口与MM胡乱搭讪，嘿嘿嘿~）。咳咳，这次苦瓜非常荣幸邀请到了一位极其PP的MM来到嘉宾席，让我们一齐起立列队欢迎小婧MM（鼓掌~鲜花的来，牛粪的8要）！



^-^：首先请问小婧MM之前有接触过电子游戏吗？

MM：嗯……这个……我其实很少玩游戏的，只是小学的时候在家里玩过任天堂，初中的时候在机室玩过《拳皇》，高中的时候在网吧玩过《红警》，在……

m(-.-)m：呃……打断一下，请问有玩过GBA吗？

MM：就是那个Game Boy吗？那是小孩子玩的东西啊~

-.-：呃……这个嘛……其实……大人小孩都适合玩的，当然也很适合MM玩，特别是你这种可爱的MM（开始套近乎）……

MM：是吗？（将信将疑）

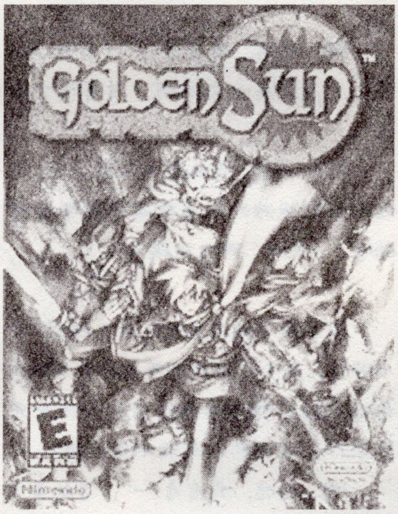
^-^：是啊，（从怀里掏出一台银色GBA SP）你看，我给你介绍个游戏，名字叫做……

MM：（一把抢过）咦？这是什么东西，这盒子好漂亮哦，里面装了什么，可以吃的么？（旁边晕倒一片）

-_-：小姐，这是GBA SP，是游戏机，不是可以吃的东西！

MM：哦？是吗？看看，嗯嗯，真的不可以吃 ——

-_-：咳咳，下面让我介绍《黄金太阳》，MM上手第一课~~A键是执行动作，B键是调出系统选单，还有Select键是……咦？人呢？（旁边MM已经玩得不亦乐乎了……）



MM：一块大石头挡住去路，又是一块大石头，唉哟好难玩哦，你快过来帮我找路出去……



（两只乌鸦飞过）……

MM：对了，这个可以用金山游侠改吗？

-_-：晕~怎么可以~不过GBA上有金手指倒是可以用用，再说……这有必要吗？你不觉得改游戏会失去许多乐趣么？

MM：可是什么都不改我很快就会死翘翘的啊！

^0^：不怕，这游戏是专门给你这种“笨人”设计的，很容易过的，你放心好了……活活活活（回音~~被一脚飞上天空）

两分钟后……

MM：好傻的游戏哦，情节有点俗，不就和我以前玩的《朱红泪》什么的差不多嘛！

-_-：这个嘛，还是有区别d~最大的不同就是这是手掌机的游戏嘛（废话），然后道具系统和作战系统也有不同的地方，比如……（被一脚踢开）

MM：去去去，正玩着呢，别碍事。

-_-：……

五分钟后……

MM：嗯嗯，这机器暂时归我了，我会帮你好好保管的^-^。

'0'：Oh~No~~~~

MM：（把眼一横）不给？别指望我继续和你在这瞎耗时间，哼！

>_<：……

MM：哈哈哈，继续继续，还有什么好游戏要介绍~



>_< 下面要介绍的是kuru kuru kururin，也就是《咕噜咕噜棒》。

MM：？？你怎么一副沮丧的表情啊~整个苦瓜一样~

>_< 我本来就叫苦瓜……

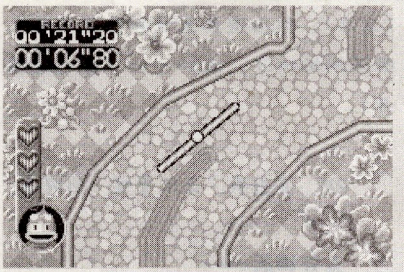
MM：……

-.-：咳咳，这个游戏讲的是有一天鸭嘴兽妈妈带着自己的鸭嘴兽孩子们出游，不小心把自己的孩子们弄丢了……

-。-：焦急的鸭嘴兽妈妈于是找到了鸭嘴兽主人公，并拜托它帮忙去找回她那失散的10个小鸭嘴兽……

-o-：所以主人公就打算驾驶着自己的飞行器，就是那个象棒子一样的东西去搭救小鸭嘴兽们……

-0-：主人公的飞行器以驾驶室



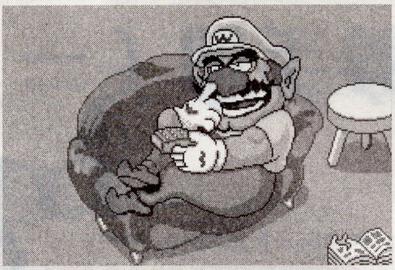
为中心轴，两边象棒子一样的翼必须不停地转动以提供飞行动力，由于森林里的地形很复杂，做为玩家的你必须把握时机在恰当的时候以恰当的角度迅速通过障碍……

^0^：（滔滔不绝）这是一个比较女性向的游戏，游戏中人物和物品都以极其可爱的Q版形式出现，很适合可爱MM的哦……（正打算继续拍马屁的时候发现……）

+_+：咳咳~喂，起床了，天亮了……

MM：（揉揉眼睛）哦？太阳已经上山了吗？我还做了个好梦呢~好象是梦见唐僧了~嗯~~你刚说什么来着？

-_-：……（又两只乌鸦飞过）算



了，接下来是要介绍《Made in Wario》，传说中泡MM的极品游戏之一。

MM：嗯嗯，我看看^-^（开始夺机器）？怎么是日文的啊，没有中文的吗？

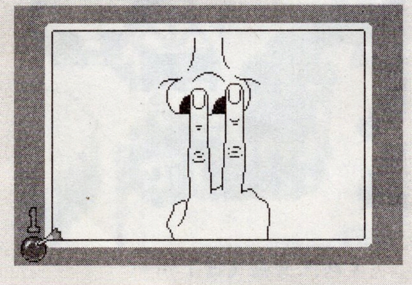
t_t：小姐，你也要求太高了吧，象这种弱智级游戏好象根本不需要看懂的吧~（哎呀~再次被踢飞）

^0^：这个游戏里面包含了约200个小游戏，每个小游戏都要求你在5秒内最恰当的时候作出最恰当的反应来完成动作，迟钝的人是玩不好的哦！

MM：嗯嗯，我看看^-^（夺机器力度骤然加大）。

'0'：别抢别抢，看我给你做演示~这是戳鼻孔……

MM：苦瓜好迟钝哦~~



-_-；：意外而已，纯属意外……

MM：这么漂亮的女孩子，干嘛要使劲吸鼻涕呢……

MM：我讨厌被人家踩扁啦：'（

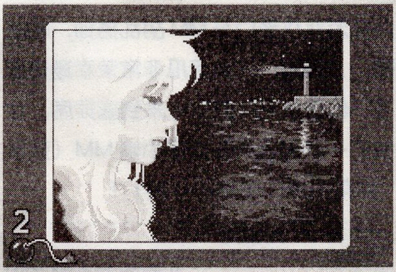
MM：不过前一关最后打人打得很爽啊。

-_-：（小声嘀咕）严重暴力倾向

MM：你说什么？

>_< 没有没有，正说你厉害呢

MM：我过了，我送美人鱼回家了！但是，她……不用给钱吗？我这么辛苦的说！



-_-：……你没想到过她给了你无限的快乐吗？

MM：有吗？嗯嗯~我觉得右边这个不错呀，很老的游戏哦，都是，像什么带着汽球飞啊，打鸭子啊，虽然只有一点点，但看上去很熟悉^-^。

^-^：这些都是任天堂经典回顾~怀念啊。

MM：又过关了，呵呵呵，Easy嘛。

-_-：自大狂~我N年前就通掉了。

MM：切，我才刚开始玩嘛，不要嫉妒我哦Hoho~

=_=：（心虚中拍胸膛）我第一次玩时不到三小时就通了，现在平均两分多钟一关。

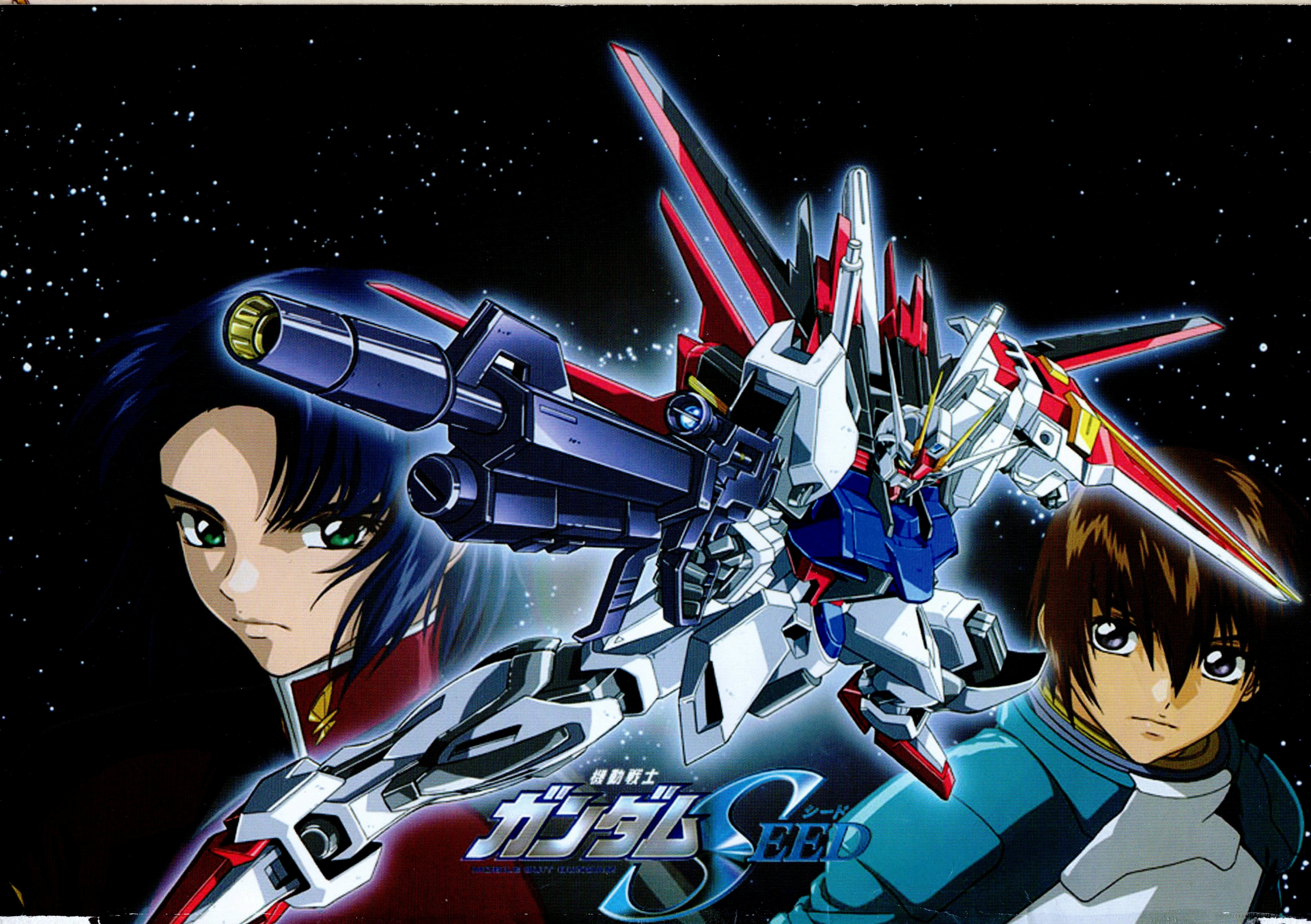
两小时后……

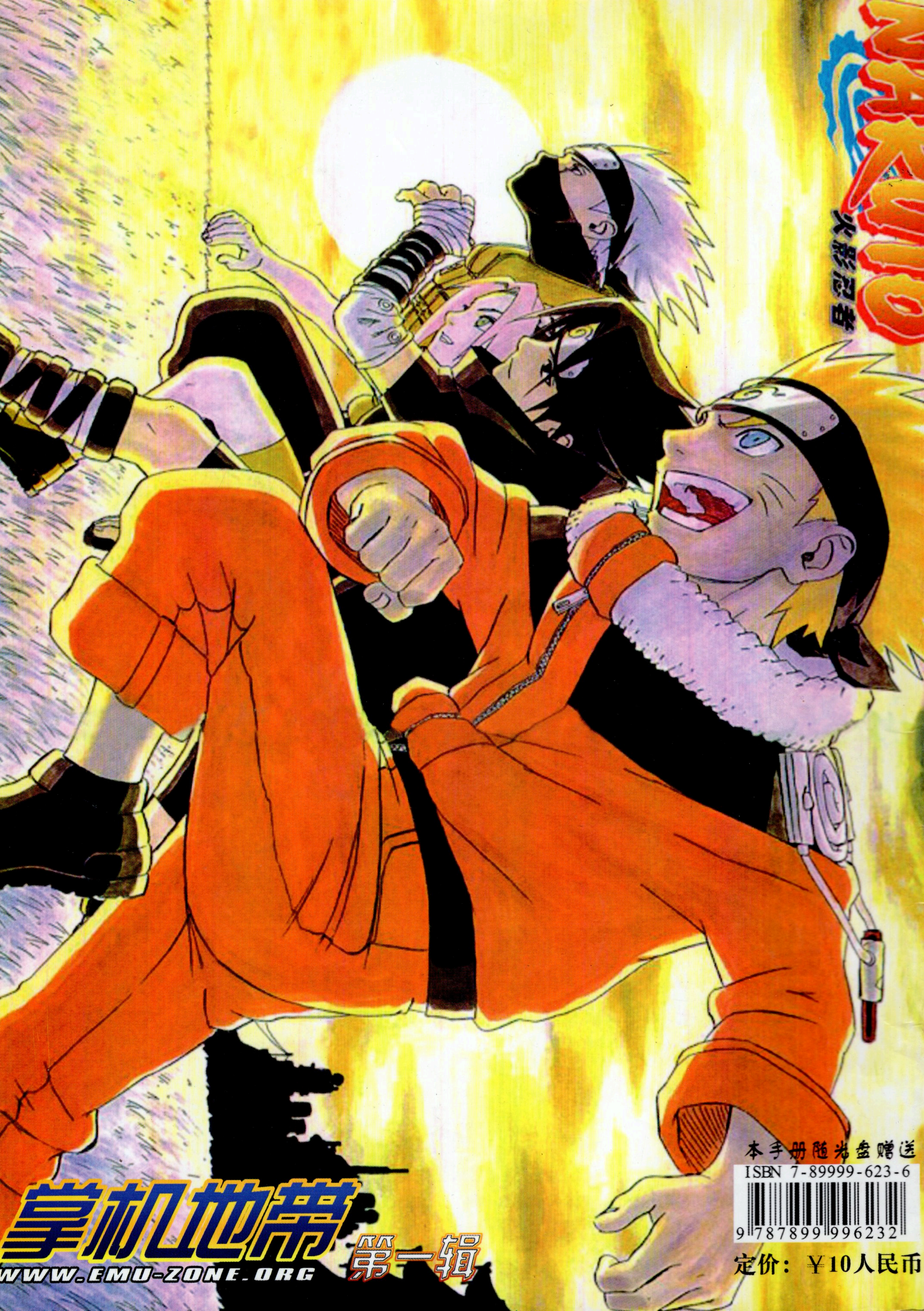
MM：哦耶~通了~~还是我厉害吧！

-________-；……

-.-：（灵机一动）别高兴太早了，还有很多小游戏你都没收集到呢，这可不是通一次就能收集全的哦（终于找到一个撑面子的理由了，哇哈哈哈）

MM：哦……是吗~嗯嗯，时候不早了，我先回去了，既然这样，机器就让我带回去慢慢研究吧^-^。


機動戦士
ガンダムSEED
シード



本手册随光盘赠送

ISBN 7-89999-623-6
9 787899 996232
定价：￥10人民币

掌机地带 第一辑

WWW.EMU-ZONE.ORG